

పదరంగం

అంతర్జాతీయ విధానం

— (గీటు) —



కృష్ణానందరెడ్డి పబ్లికేషన్స్
విజయవాడ

ఫోన్: 74677 * 62222

ఇదీ వరస

1. చదరంగం-బలం వివరాలు	17
2. చదరంగం నడకలు	28
3. ప్రత్యేకమైన నడకలు-కోటకట్టగం	45
4. చదరంగం లక్ష్యం ఏమిటి?	51
5. చదరంగం : పారిభాషిక పదాలు	61
6. చదరంగం-విలువలు; ప్రమోదనలు	71
7. ఎత్తులు రాయడం ఎలాగ ?	80
8. మరి కొన్ని మచ్చు ఆటలు	99
9. సెంటర్ ప్రామాణ్యం	108
10. ప్రారంభంలో జాగ్రత్తలు	116
11. కొన్ని ప్రత్యేకమైన ప్రారంభాలు	129
12. మధ్యమట్టం కల్పనలు	145
13. ఆట తుది ఫట్టం	151
14. ఆట ద్రా చేయడం ఎలాగ ?	171
15. ఉద్దండాలు-ఉదాహరణలు	177
16. రష్యన్ ఆధిక్యత-రాజకీయాల రగవ	197
17. అంతర్జాతీయ రంగంలో భారతీయులు	210
18. పోటీలో పాదించవలసిన రూల్లు	219

1. ఒక సంజాయిషీ 288
2. ప్రారంభాల పేర్లు, తీర్మా (విభాగం-1) 294
3. రాజు పక్క ప్రారంభాలు (సాధారణం) (విభాగం-2) 240
- 4 రాజు పక్క ప్రారంభాలు (విశేషం) (విభాగం-3) 246
5. రాజు పక్క ప్రారంభాలు (సంక్లిష్టం) (విభాగం-4) 254
6. మంత్రి పక్క ప్రారంభాలు (విపులం) (విభాగం-5) 259
7. మంత్రి పక్క ప్రారంభాలు (విశిష్టం) (విభాగం-6) 265

ఉపసంహారం

ఆరన్ గురించి....

ఆరన్ భారతదేశం గర్వించదగ్గ చదరంగం నిపుణుడు.

పువ్వు పుట్టగానే పరిమళిస్తుండన్నది పాత సామెత. పరిమళిస్తున్న తోటలోనే పువ్వు పూడితే ఇక చెప్పారా? ఆరన్ పుట్టినది చదరంగం వారా వరణంలోనే. అతని తాత తండ్రులకు తదరంగం నిత్య నివోదం. ఊహ తెలిసిన దగ్గర్నుంచి ఆరన్ చదరంగంతోనే ఆడుకొన్నాడు.

ఆరన్ కన్నవారు బెర్మాలో స్థిరపడిన భారతీయులు. ఆరన్ మధ్యబెర్మాలోని టవన్లలో 1985 డిసెంబరు 30వ తేదీ నాడు జన్మించాడు. రెండవ ప్రపంచ సంగ్రామం రోజుల్లో జపాను దాడికి వెరచి ఎన్నో భారతీయ కుటుంబాలు స్వదేశానికి తిరిగి వచ్చాయి. ఆరన్ కుటుంబం కూడా అలాగే మాతృదేశానికి వచ్చేవారు.

1972లో ప్రపంచ రాంపియన్ అయిన బాబీ ఫిషర్ కూ తనకూ ఒక విషయంలో పోలిక ఉందని ఆరన్ చెప్తాడు. ఫిషరుకు వాళ్ళ అక్కయ్య అరో ఏట చదరంగం నేర్పింది. ఆరన్ కు కూడా వాళ్ళ అక్కయ్య అయిదో ఏట అట నేర్పింది. మా అక్కయ్య దగ్గరే నేను అటలోని మెరుకువలు నేర్చుకొన్నాను. ప్రతికల్లో పదే ఆటలను ఎలాగ ఆడిచూడాలో తనే నాకు నేర్పింది' అని ఆరన్ క్లబ్బా వూర్వకంగా చెప్పుకొంటాడు.

మద్రాసులో చదువుకొంటూ ఆరన్ తన కృషిని కొనసాగించాడు. ఇరవయ్యో ఏట మద్రాసురాష్ట్రంలోని రాంపియన్ విప్లు పోటీలో పాల్గొని మొదటి స్థానాన్ని ఇంకొకరితో పంచుకొన్నాడు. ఇది 1985లో జరిగింది. పెద్దలందరూ ఆరన్ తపస్వీత్వపై ఆశలు పెట్టుకొన్నారు. వాటిని ఆరన్ సఫలం చేశాడు. 1987లో జరిగిన అఖిల భారత చదరంగం రాంపియన్ విప్లు పోటీలో మొదటిసారిగా పాల్గొని రెండవ స్థానాన్ని సము

పార్లమెంట్ కున్నాడు. 1959లో వేషనర్ ఛాంపియన్ అయ్యాడు. నాటి నుంచి ఇప్పటిదాకా ఎనిమిదిసార్లు ఆ పట్టాన్ని పొందాడు. 1957, 63, 67, 1975 లలో రెండోసారి నాలుగుసార్లు ఆక్రమించు కున్నాడు.

వేషనర్ ఛాంపియన్ కాగానే ఆరవ అంతర్జాతీయ రంగంలోని పోటీల్లో కూడా పాల్గొనసాగాడు.

1960లో మద్రాసులో జరిగిన ఆసియన్ జోనల్ పోటీల్లో మంగోలియా అటగాడు నురేన్ ముమోను ఓడించాడు.

1961లో మద్రాసులో జరిగిన ఇంటర్ జోనల్ పోటీల్లో ఆస్ట్రేలియా అటగాడు పి. జె. యన్ పర్టీ ఓడించి ఇంటర్ వేషనర్ మాస్టర్ అనే బిరుదును పొందాడు. భారతీయులకు ఈ బిరుదు రావడం ఇదే తొలిసారి.

టివీజిగ్ ఓలింపిక్స్ లో భారతదేశపు ప్రతినిధి పదంలో ఆరవ కూడా వున్నాడు.

మాజీ ప్రపంచ ఛాంపియన్, అంతర్జాతీయ చదరంగ పరమాఖ్య ఆర్య పురు అయిన మాక్స్ ఎవను ఆరవ ఓడించాడు. అలాగే గ్రాండ్ మాస్టర్ నాథ్ రార్చతోనూ ఫ్రాన్స్ బెర్గతోనూ అటగాణులైనా లేకాదు. ప్రపంచ ఛాంపియన్ గ్రాండ్ మాస్టర్ బోట్యునిక్ తో సుదీర్ఘమైన పోరాటం సలిపాక గాని ఓడిపోలేదు. హంగేరీకి చెందిన పోర్టిస్ పైనా తూర్పు జర్మనీకి చెందిన టివోర్స్ పైనా అమెరికాకు చెందిన బిన్ గెర్ పైనా విజయాలు సాధించాడు.

1976లో సింగపూర్ లో జరిగిన ఆసియన్ మాస్టర్స్ చెస్ పోటీల్లో మొదటిసారి నాన్ ఫోకరితో పంచుకొన్నాడు.

ఇంటి గెలిచి రచ్చ గెలిచి ప్రాంసలు పొందిన అరన్ కు భారత ప్రభుత్వం 'అర్జంట్' అవార్డును ఇచ్చింది. ఇప్పటిదాకా ఇంకే వదరంగం అటుగాకీ ఈ గౌరవం లభించలేదు.

దేశంలో ముఖ్యంగా రాజకీయాలలో యువకులలో వదరంగం పేర ఆసక్తి వర్ధిల్లేలా చేయాలన్నదే అరన్ నంబర్ లు. ఎక్కడ ఏ మాయా మూల ఇరుగుతున్న పోటీలకైనా వెళతాడు. ఏకకాలంలో ముప్పయి మందితో అతి ప్రత్యేక ప్రసరణలు ఇస్తాడు. వివరణాత్మకమైన ఉపన్యాసాలు ఇస్తాడు. ఉత్సాహమున్న చిన్న అరుగులను ఉత్తేజితులను చేస్తాడు.

అరన్ కృషి మూలంగానే ఈనాడు తమిళనాడులో చాతురాంబి రామకృష్ణులు తమ ప్రతిభను సావపెట్టుకొని ఎన్నో విజయాలను సాధిస్తున్నారు. అరన్ ఇప్పుడు తమిళనాడు వెళ్లి అసోసియేషన్ కు కార్యదర్శి.

అరన్ కొడుకులు తండ్రి అడుగు జాతంలో నడుస్తున్నారు. పెద్ద కొడుకు అరవింద్ 1978లో కడపలో జరిగిన రాష్ట్రస్థాయి పోటీలో నెగ్గి నల్ జూనియర్ చాంపియన్ అయ్యాడు. ఆ జే దే మహారాష్ట్రలోని అమరావతిలో అతని భారత స్థాయిలో జరిగిన పోటీలో నెగ్గి నేషనల్ నల్ జూనియర్ చాంపియన్ అయ్యాడు. అరన్ రెండో కొడుకు అశోక్ 1979లో పొల్లూరులో జరిగిన రాష్ట్రస్థాయి పోటీలో నెగ్గి నల్ జూనియర్ చాంపియన్ బిరుదును అందుకొన్నాడు.

అరన్ నేషనల్ చాంపియన్ కాక ముందునుంచీ అతనికి, అతని ద్రుతి స్నేహం. అరన్ లాంటి ఒక్క అటుగాడు అంధ్రప్రదేశ్ లో కూడా ఉంటే ఎంత భాగుండును !

ఆరుద్ర గురించి....

ఆరుద్ర విహంగము ప్రస్తావన.

అభ్యుదయ కవిగా అనేక సూత్రప్రయోగాలు చేసి ఆరుద్ర సాహిత్య రీతాన్ని ఉర్రూతలూడినవాడు. శ్రీ శ్రీ అంతటి వాడిచేత 'ఇంక నేను పద్యాలు రాయకపోయినా వర్షాలేదు' అనిపించే రచన చేసిన ఘన తత్వమేవాహం, సినీవారి వంటి గంభీరమైన కావ్యాలు రాసిన ప్రతిభాశాలి. కూనలమ్మ పదాలు, ఇంటింటి పద్యాలు వంటి 'తేలిక' రచనలు చేసినా గట్టిపాడినపించుకొన్న డిట్ట. నన్నయ్య దగ్గర్నుంచి నగ్నముని దాకా ఆరుద్ర సాహిత్యాన్ని బెపోశన పట్టిన అగస్త్యుడు. ఆయన రచించిన 'సమగ్రాంధ్ర సాహిత్యం' శుంపటాలు తెలుగు సాహిత్యాన్ని బోధించే విశ్వవిద్యాలయాన్నింటిలో విద్యార్థులే కాక అధ్యాపకులు కూడా తప్పనిసరిగా పఠించే గొప్ప పఠకోదన గ్రంథాలు.

మూడు దశాబ్దాలుగా ఆయన తెలుగు చిత్ర పరిశ్రమలో నెంకొన్న రచయిత. ఎన్నో శతదినోత్సవ చిత్రాల సాహిత్యంలో ఆయన చేయి ఉంది. 'ప్రేమలేఖలు' చిత్రం నుండి నేటిదాకా ఆయన రాసిన పాటలు అనాక ప్రచారం పొందాయి. అన్నిరకాల కథా చిత్రాల రచనలో ఆయన అందెవేసిన చేయి. అంతర్జాతీయ చిత్రాల విమర్శకుడు. 1979లో ఢిల్లీలో జరిగిన 7వ అంతర్జాతీయ చలన చిత్రోత్సవంలో సెలక్షన్ కమిటీ సభ్యులుగా చిత్రాల ఎంపికలో పాల్గొన్నారు. పూనా ఫిలిం ఇన్ స్టిట్యూట్ లో విద్యార్థులకు ప్రత్యేకంగా 'నవల-సినీమా' అనే అంశంపై మూడు ఉపన్యాసాలు ఇచ్చారు.

‘గళ్ళ నడికట్టు’ ‘అరుద్ర బాలాభాసీ’ వంటి మాటల గాకడి చేసే అరుద్ర నిజంగా మాజిక్ కూడా చేస్తారు. ప్రత్యేకించి ఈ విద్యను నేర్చుకున్నారు. అలిండియా మేజిక్ స్కూల్లో కొన్నాళ్ళు సభ్యులు. ఆ సంస్థ ప్రకటించే బులెటిన్ సంపాదకవర్గంలో కొన్నాళ్ళున్నారు. తెలుగు సాహిత్యంలో ఇంద్రజాలం గురించి చెప్పిన విశేషంపై ఇంగ్లీషులో వ్యాసాలు రాశారు. ఒకసారి పి. సి. శర్మారునే ఆశ్చర్య చకితులను చేశారు.

చిన్నప్పుడు కవిత్వం నేర్చుకొంటున్నప్పుడే అరుద్ర చదరంగం నేర్చుకొన్నారు. మద్రాసులో స్థిరపడ్డాక మదరాసు చెస్ అసోసియేషన్ యావజ్జీవ సభ్యులయ్యారు. ఆ సంస్థ కార్యవర్గం ప్రముఖ సభ్యులుగా వుండేసి కొన్నాళ్ళు ఉపాధ్యక్షులుగా కూడా ఉన్నారు కొన్నాళ్ళు. ఫైనల్ ఫైనల్ చెస్ అసోసియేషన్కు ఉపాధ్యక్షులు. ఆంధ్ర చెస్ అసోసియేషన్లో జీవిత సభ్యులు. ఆంధ్ర సచిత్ర వారపత్రికలో క్రిడి అనే పేరుతో చదరంగం శీర్షికకు కొన్నాళ్ళు నడిపారు మారుపేర్లతో శీర్షికలు నడపడం ఆయన ఆనందవాణికి సంపాదకత్వం వేరపిన తొలిరోజుల నుండి ఆనవాలు. ఇతరుల పేరుమీద వివిధ తెలుగు పత్రికలలో ఆయన మాజిక్ పై వ్యాసాలు కూడా రాశారు.

ఇప్పుడు అరుద్ర హాబీ కొన్నేళ్ళ కాంట్రాక్టు బ్రిడ్జి రమిశనుంది నాడు బ్రిడ్జి అసోసియేషన్లో యావజ్జీవ సభ్యులు. మద్రాసు డిస్ట్రిక్టు బ్రిడ్జి అసోసియేషన్కు ఉపాధ్యక్షులు. ప్రఖ్యాత సిని దర్శకుడు కె. యన్. ప్రకాశరావుతో కలిసి బ్రిడ్జి ఆటగాళ్ళ సౌకర్యం కోసం తమ క్లబ్బులో ప్రత్యేకంగా ఒక బ్రిడ్జి హాలును విరాళాలు సేకరించి కట్టించారు.

బహుముఖ ప్రజ్ఞాశాలికి బహువిధ వ్యాపకాలు సహజమే

ఉద్దేశం

అత్యంత ప్రాచీన క్రిడంలో చదరంగం ఒకటి. ఇది మన దేశంలో పుట్టి వివిధ దేశాలు మెట్టి నేటికి అంతర్జాతీయంగా విస్తరించింది.

పై వాక్యాలు మీరు చదువుతున్న ఈ తరుణంలో ప్రపంచంలో ఎక్కడో, ఎవరో ఇద్దరూ చదరంగం ఆడుతూ ఉండవచ్చు. మనదేశంలోనే, మన రాష్ట్రంలోనే ఆడుతూ ఉండవచ్చు. ఇది ఇంత విశ్వ వ్యాప్తమైన క్రీడ.

సాధారణమైన ఆటగా పుట్టి చదరంగం అసాధారణమైన కళగా కీర్తి పొందింది. అరవై నాలుగు కళంలో ఆకర్షక క్రీడలను పేర్కొన్నారు. గవ్వలాట, పులిజాదం, పబ్బీసు పాళీ, దశావతారి మొదలైన ఆటల కన్నా చదరంగం శ్రేష్టమైనది. మానవుడు తన ఒట్టి చాతుర్యాన్ని విశేషంగా ప్రదర్శించటానికి ఇది అనువైనది.

చరిత్రలో చదరంగం చాలా ప్రసిద్ధమైనది చదరంగానికి ఎంతో ప్రసిద్ధమైన చరిత్ర ఉంది. మన భారతీయుల్లో కొంతమంది 'ఏదైనా వెదాల్లో ఉన్నదే' అంటారు. చదరంగం కూడా ఋగ్వేదంలో ఉందని వాదిస్తారు. వెదాల్లో అక్షక్రీడ ప్రసక్తి చాలాసార్లు ఉంది. ఇది ఒక రకం గవ్వలాట వంటిదేగాని చదరంగం కాదు.

భారతీయ సేనలలో చతురంగ బలాలు ఉండేవి. రథ, తురగ, గజ, పదాతులు నాలుగు రకాల సేనాంగాలు. ఈ చతురంగాల పేరు మీదుగానే ఈ ఆటను పిలుస్తున్నారు. ఇది విదేశాలకు వెళ్ళి వ్రతంజ్, షాత్రంజ్, చెస్ అనే పేర్లను సంతరించుకొంది. ఉత్తర భారత దేశంలో కూడా దీనిని వ్రతంజ్ అనే పిలుస్తారు.

పుస్తదేశంలోనే కాక విదేశాలలో కూడా ఈ క్రీడ రాజాశ్రయం కు నోచుకొంది. ఆంధ్రదేశ చరిత్రలోనూ, ఆంధ్ర సాహిత్య చరిత్ర లోనూ చదరంగం ప్రసక్తి చాలా సార్లు కనపడుతుంది. వీటి మీద ఒక ప్రకరణమే రాయవచ్చును.

ఈ పుస్తకం ముఖ్యోద్దేశం ఆట రాని వాళ్ళకు ఈ ఆటను పరిచేయడమే. అందులోనూ మన దేశీయవిధానం కాక విశ్వవ్యాప్తమైన అంతర్జాతీయ విధానాన్నే విశదము చేయాలన్నది నా అభిలాష. 'పదుగురాడు మాట పాటియై ధరజెల్లు' అన్నట్లు 'పదుగురాడు ఆట' కూడా పాటియై ప్రపంచంలో నాటుకుపోతుంది; పోయింది

మన దేశీయ విధానానికి అంతర్జాతీయ విధానానికి గం విభేదంను వివరంగా చెప్పకుండా విశ్వవ్యాప్తమైన విధానం గురించే తిన్నగా తెలియ చేస్తున్నాను.

నేను చదరంగంలో ఆసక్తిగలవాడినే తప్ప పెద్ద క్రిడాకారుడివి కాను నిపుణుడిని కాదు. అయితే ఈ ఆటలో చాలా మంది సిద్ధహస్తులు నా స్నేహితులు. కొన్ని పోటీలు చాలా పరిశీలనగా వీక్షించాను. వ్యక్తి రీత్యా నాకు వ్యవధి లేకపోవడంచేత పోటీలలో నేను పాల్గొనే అవకాశం తక్కువ. నా వ్యాపకాలు, సరదాలు అనేకం. సాహిత్య వ్యాసంగం చాలా ధారాళమైనది. కొలిరోజుల్లో చదరంగం వాకు మానసిక విశ్రాంతిని ఇచ్చేది. అప్పుడే చదరంగం మీద ఇంగ్లీషులో చాలా గ్రంథాలు కొన్నాను, చదివాను. సమర్థులకు ఆ పుస్తకాలను వివరాలిచ్చాను.

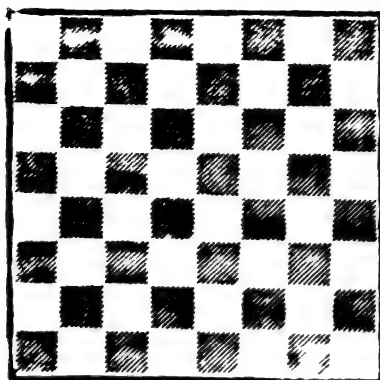
నాకు తెలిసిన మిడిమిడి జ్ఞానంలో ఈ పుస్తకాన్ని రాస్తున్నాను. అటు నేర్చుకునే వాళ్ళకు ఇది ఉపకరిస్తుందన్న ఉద్దేశమే నన్ను ప్రేరేపించి తీసుకువచ్చింది. న్యూ స్టూడెంట్స్ ఐక్ సెంటర్ వారి కోరికపై ఈ పుస్తకాన్ని రాస్తున్నప్పుడు నేను క్రొత్త విద్యార్థినే అయ్యాను.

విద్యలాంధి వస్తువు తుర్రోకడి లేదు

చదరంగం-బలాల వివరాలు

చదరంగం ఐదూడే అటు ఒకటి రూపాన ఒకరు ఒక్కొక్క యెత్తు చొప్పున వేస్తూ అటు పోగిస్తారు. ప్రతి అడుగూడి బంగంలో ఒకే రంగు గల పదహారు కాయలు ఉంటాయి. ఒకటి రెల్ల బలం అయితే ఎదుటి వారిది వల్ల బలం అవుతుంది. రెల్ల బలం అటుగాడే మోచిది ఎత్తువేయాలి. ఎత్తులన్నీ మరకపీడ వేస్తారు.

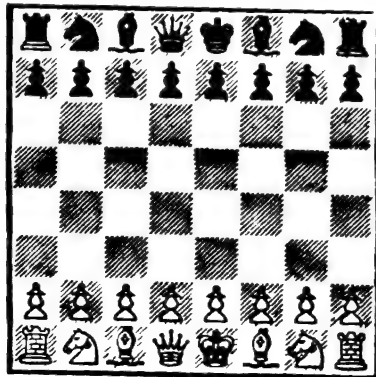
చదరంగం మరకపీడ రెల్ల అని మోచా అంటారు. ఇంగ్లీషులో బోర్డు అంటారు. ఈ మరకపీడ ఎనిమిది అర్థగళ్ళూ, ఎనిమిది నలుపు గళ్ళూ, మొత్తం అరవై నాలుగు గళ్ళు ఉంటాయి. రెల్ల గడి మక్కువ వల్ల గడి ఉంటుంది. బలంగాన్ని పేర్కొన పంజా ఉంటుంది.



టోషా-1

అటుగా, మరక పంజా పెట్టుకోవలెప్పుడు కుదిరితీ తక్కు దిక్కు గడి ఎప్పుడూ రెల్లగడే ఉంటే, టా పెట్టుకోవడం అటులో మోచిది ఏది.

పరిక మీద అటగాను తమ కాయలను ఒక నిర్దిత క్రమంలో పేర్చుకోవాలి. ఈ కాయలను జంతువులు, కాదులు అని కూడా పిలుస్తారు. అటు ముందుగా తెల్ల బలం, నల్ల బలం పేర్చిన పరిక ఇలా ఉంటుంది.

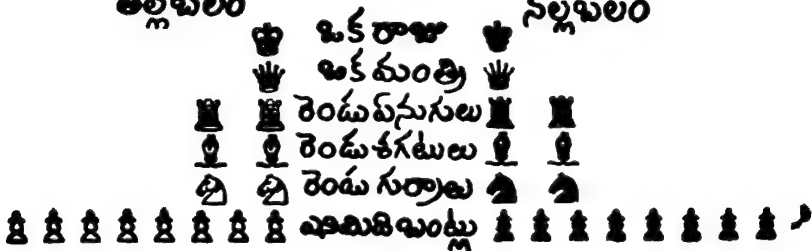


చొమ్మ-2

ప్రతి బలంలోని కాయలకూ ప్రత్యేకమైన పేర్లు ఉంటాయి. ఒక్కొక్క అటగానికి పదహారు కాయలు ఉన్నా అది ఆకారాలను బట్టి ఆరు రకాల కాదులే ఉన్నవివయాన్ని మీరు గుర్తించే ఉంటారు. ఆ ఆరు కాదులనూ ఏయే పేర్లతో పిలుస్తారో చూడండి

తెల్లబలం

నల్లబలం

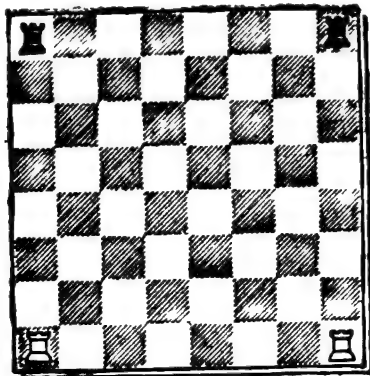


చొమ్మ-3

మనం మురితి అని పిలిచే కాయనే ఇంగ్లీషులో క్వీన్ (రాణి) అంటారు. ఏనుగును ఇంగ్లీషులో రూక్ (కోట) అంటారు. శగటును

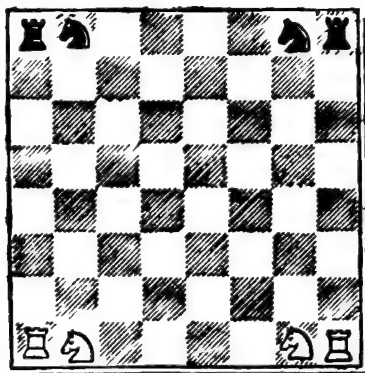
విషన్ (గురువు) అంటారు గుర్రాన్ని నైడ్ (రౌతు) అంటారు.
బంటును పాన్ అంటారు

రెండో నెంబరు బొమ్మలో పేర్చిన బలాలు ఎలా ఉంటాయో
చూశారు గాని వాటిని అలా పేర్చడానికి ఒక పద్ధతి ఉంది. తెల్ల బలంలోనూ
నల్ల బలంలోనూ రెండేసి ఏకగురుంటాయి వాటిని ఇలా పేర్చాటి.



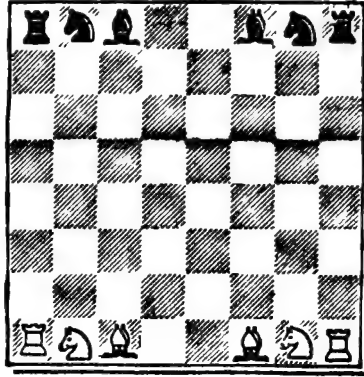
బొమ్మ-4

ఎనుగుల పక్కన గుర్రాలను పేర్చాలి.



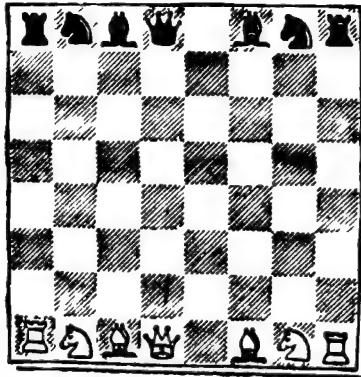
బొమ్మ-5

గుర్రం పక్కన విషప్యంను పేర్చాలి. విషప్యంనే మనం
శగట్టు అంటాం.



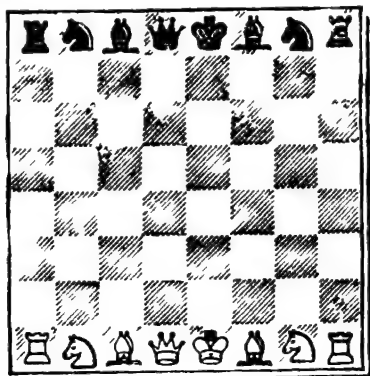
బొమ్మ-6

శగట్ల పక్కన మంత్రులను పెట్టాలి. తెల్ల మంత్ర తెల్ల గదిలోనూ
నల్ల మంత్ర నల్ల గదిలోనూ ఒకరి కొకరు ఏడరుగా ఉంటారు.



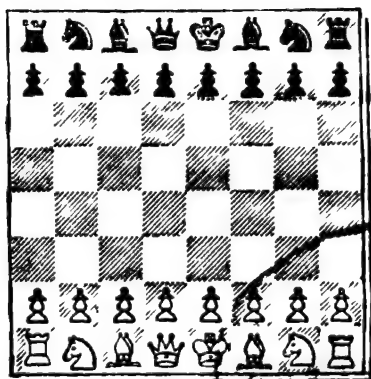
బొమ్మ-7

మంత్రుల త్వార వాటి పక్కన రాజులను పేర్చాలి. తెల్లరాజు నల్లగదిలోనూ నల్లరాజు తెల్ల గదిలోనూ ఉండటం ముఖ్యం. రెండు ఐలాలలోని మంత్రులూ రాజులూ ఎదురెదురుగా ఉండాలి.

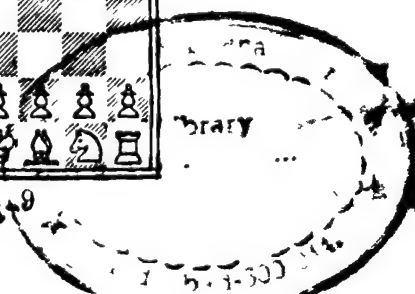


బొమ్మ-8

ఇలా పెద్ద కాయలను పేర్చాక వాటికి ముందు రెండు ఐలాలలోని బొట్లను పేర్చాలి. అప్పుడు వంక ఇలా 9వ నెంబరు బొమ్మలోలాగా కనబడుతుంది.



బొమ్మ-9



ఇప్పుడు కాయలన్నీ వాటి వాటి పుట్టు గడులలో ఉన్నాయి. బంట్లకు ప్రత్యేకంగా పేర్లు లేకపోయినా వాటిని గర్తించడానికి ఏటుగా ఏ పెద్ద కాయల ముందు అవి ఉంటాయో వాటి పేర్లతో ఆయా బంట్లను పిలుస్తారు. 'ఏనుగు ముందున్న బంటుని 'ఏనుగు బంటు' అని అంటారు. ఇలాగే గుర్రం ముందు, శగటు ముందూ, మంత్రి ముందూ, రాజు ముందూ ఉన్న బంట్లను 'గుర్రం-బంటు' 'శగటు-బంటు' 'మంత్రి-బంటు' 'రాజు-బంటు' అని పిలుస్తారు. ఓక్కొక్క బంటులో రెండేసి ఏనుగులుంటాయి కనుక రాజువైపు ఉన్న ఏనుగును 'రాజు ఏనుగు' అనీ, మంత్రివైపు ఉండే ఏనుగును 'మంత్రిఏనుగు' అని పిలుస్తారు ఇలాగే 'మంత్రి గుర్రం' 'రాజు గుర్రం' అని గుర్రాలనీ 'మంత్రి శగటు' 'రాజు శగటు' అని శగటలను పిలుస్తారు.

రాజునీ మంత్రినీ మినహాయిస్తే మిగిలినవైపులా శగటులు, గుర్రాలు, ఏనుగులు, బంట్లు అనే నాలుగు రకాల కాయలున్నాయి. వీటినే చతురంగ సైన్యాలు అంటారు. భారతీయుల యుద్ధాంశలో ఈచతురంగ-బంట్లు ముఖ్యమైనవి. చతురంగం అనే మాటకే వికృతిగా 'చదరంగం' అనే మాట పుట్టింది.

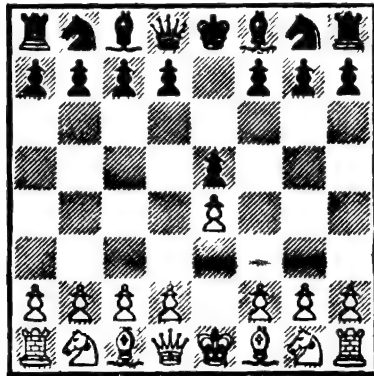
ఏ రంగు బంటులో ఉన్నా రాజు, మంత్రి, శగటు, గుర్రం ఏనుగు, బంటు తోన్న నియమాలు లోబడి కదులుతాయి. వీటిని 'నడకలు' అంటారు. ఏ కాయ ఎలా నడుస్తుందో ఎదుటివారి కాయలను ఎలా చంపుతుందో తెలుసుకొనడం చాలా ముఖ్యం ప్రాథమిక నూతనాలు పట్టుబడ్డాకే ఏ ఆదైనా ప్రారంభించాలి.

చదరంగం నడకలు

ఏ ఆటగాడైనా తన బలంలో బంట్లనే ముందుగా కదుపుతాడు. దీనికి ప్రబలమైన కారణముంది. పుట్టు గళ్ళలోంచి బంట్లు కదలకపోతే బలగంలోని ఒక గుర్రాలు తప్ప మిగతా జంతువులు బయటకు రావడానికి అన్యాయము ఉండదు పోనుపోను ఈ సంగతి విశదమవుతుంది. అసలు బంట్లు ఎలా నడుస్తాయో చూద్దాం.

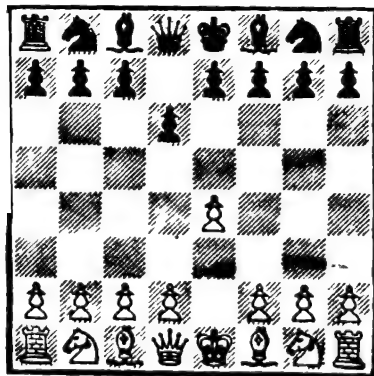
బంటు నడకలు

ఏ బలంలోని బండైనా ఒక్కగడి మాత్రం ముందుకు పోగలదు. తెల్లబంట్లు నల్ల బలగం వైపుకూ, నల్లబంట్లు తెల్లబలగం వైపుకూ కొనసాగుతాయి. బంట్లు ఒక్క గడి ముందుకు పోగలవనే సాధారణ సూత్రానికి ఒక్క చిన్న సవరణ అదిలోనే విధించారు పుట్టు గడిలో ఉన్న ఏ రంగు బండైనా తన మొదటి యెత్తులో ఒక గడిగాని లేక అటగాడికి ఇవ్వమనే రెండు గడులుగాని ముందుకు నడవగలదు. ఈ పక్కపేజీలో ఉన్న 10వ నెంబరు బొమ్మ చూడండి. తన రాజు ముందున్న తెల్ల బంటుని అటగాడు రెండుగళ్ళు ముందుకు జరిపాడు అతని ప్రత్యర్థి తన రాజు ముందున్న నల్లబంటునికూడా రెండుగళ్ళు ముందుకు నడిపించాడు.



బొమ్మ-10

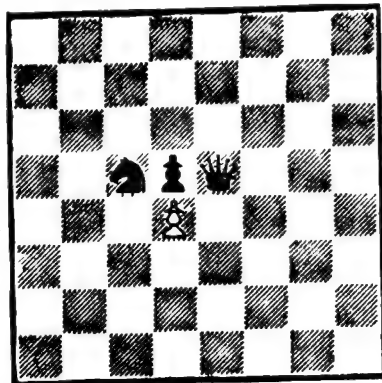
ఇప్పుడు 11వ నెంబరు బొమ్మ చూడండి. తెల్ల ఆటగాడు తన రాజు ముందున్న బంటుని కెందుగట్టు ముందుకు తోస్తే నల్ల ఆటగాడు తన మంత్రి ముందున్న బంటుని ఒక్క గడి ముందుకు తోళాడు.



బొమ్మ-11

బంటు తన ఎదుటి బిరింగోని ఎంత పెద్ద బిరింగునైనా తంప గలదు. అయితే తన ఎదుటి గడిలోని బిరింగున కెంత తన గడికి

ఐమూంగా ఉన్న ఎదుటి కుడి, ఎడమ గళ్ళలోని బంతువులను గాని బట్టనుగాని చంపగలదు. 12వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-12

పై బొమ్మలోని తెల్లబంటు నల్లబంటుని చంపలేదు. తన కేదురు గడిలో ఆ నల్ల బంటు ఉండి కనుక. అవి ఒకదాని కొకటి అడ్డంపడ్డాయి. ఏ ఒక్కటి ముందుకు పోలేవు. అయితే తెల్ల బంటుకు ఎడమ- బా? మూలలో నల్లగుర్రం, కుడి- ఐ మూలలో నల్లమంత్రి ఉన్నాయి. ఈ రెండింటిలో దేన్నయినా తెల్లబంటు చంపగలదు.

ఏ బంటుకైనా కుడి యెడమలనున్న ఐ మూల గడులకు దాని పగలో ఉన్న గడులు అంటారు. తన పగలో ఉన్న గళ్ళను ఎదుటి బలం లోని బంటు దాటుతూ ఉంటే దాన్ని ఈ బంటు పయనంలో చంప వచ్చును. ఈ పయనపు చంపుని అంతర్జాతీయ పరిభాషలో 'ఎన్ పాసెనెంట్' (En passant) అంటారు. ఈ విధమైన చంపుడు పద్ధతి సాధించడానికి నాలుగు ముఖ్యమైన నియమాలు ఉన్నాయి.

1) చంపే బంటు విధిగా అయిదవ గడిలో ఉండాలి.

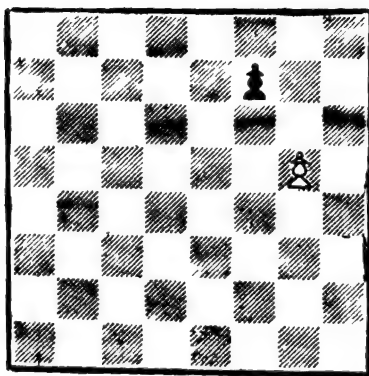
2) చంపబడే ఎదుటి బంటు తన పుట్టు గడిలో చంపే బంటుకి పక్క నిలువు గళ్ళ వరసలో ఉండాలి. (13వ నెంబరు బొమ్మ చూడండి)

3) ఎత్తు వేయవలసినది ప్రత్యర్థి కావాలి. అతడు తన బంటుని పుట్టు గడి నుంచి రెండు గళ్ళ ముందుకు తోయాలి. (14వ బొమ్మ చూడండి)

4) ఎదుటి బంటు రెండు గళ్ళ పయనించడం వల్ల అండలోనూ పగలో ఉన్న గడిని దాటుతూ ఉండడం వల్ల ఒక్క గడే దాటించని భావించి దాన్ని చంపవచ్చు (15వ బొమ్మ చూడండి)

పయనంలో చంపుడు

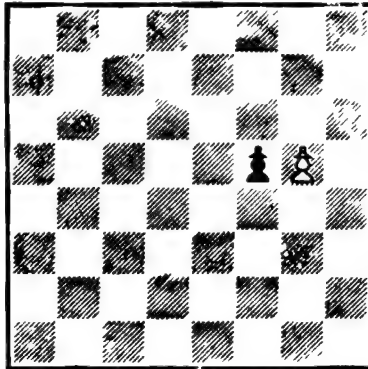
మొదటి దశ : రెల్లబంటూ, నల్లబంటూ - పక్క పక్క గళ్ళలో ఉన్నాయి. రెల్లబంటు అయిదవ గడిలో ఉండి. నల్లబంటు పుట్టు గడి లోనే ఉండి.



బొమ్మ-13

పయనంలో చంపుడు

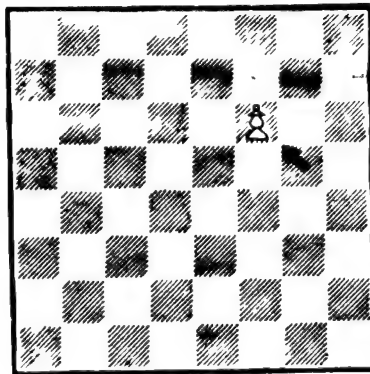
రెండవ దశ : నల్ల బంటు రెండు గట్టు ముందుకు వచ్చింది.



బొమ్మ-14

పయనంలో చంపుడు

అఖి దశ : తెల్లబంటు పయనంలో నల్లబంటుని చంపేసింది.

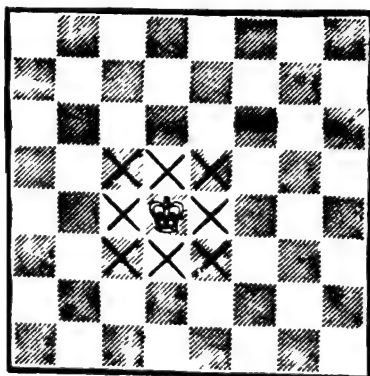


బొమ్మ-15

‘పయనంలో చంపుడు’ కేసులం అటుగాడి ఇష్టాన్నిబట్టి ఉంటుంది ప్రత్యర్థి ఎత్తుపేయగానే ‘ఎన్ పాసెన్డ్’ చంపుడుకు అవకాశం ఉంటే దాన్ని ఉపయోగించుకోవాలి. లేదా ఆ అవకాశం మురిగిపోతుంది. (ఒక సందర్భంలో ఈ ‘ఎన్ పాసెన్డ్’ చంపుడు విధిగా వాడుకోవాలి. వెతే సందర్భంలో ఈ అవకాశాన్ని పినియోగింతుకోరాదు. ఆ ప్రత్యేక సందర్భాల గురించి ముందు ముందు వివరం కేస్తాను. ప్రస్తుతం ఐంటు నేడకం గురించి అది ఎదుటి ఐలంలో కాయలను తంపగం అవకాశం గురించి తెలుసుకొంటే చాలు)

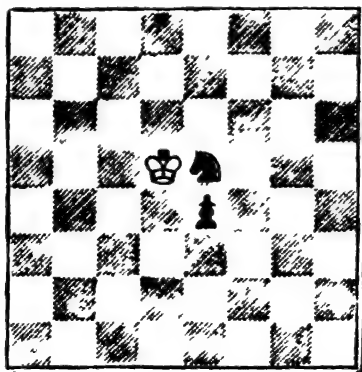
రాజు నడకలు

ఐంటులాగ రాజు కూడా ఒక్క గడి నడవవచ్చు. ఐంటు ముందుకే పోవాలి గాని రాజు మాత్రం ఒక్క గడి నిలువుగా గాని, అడ్డంగాగాని, ఐ మూలంగా గానీ, క్రిందకి గానీ, మీదకి గానీ నడవవచ్చు. (8వ బొమ్మ చూడండి)



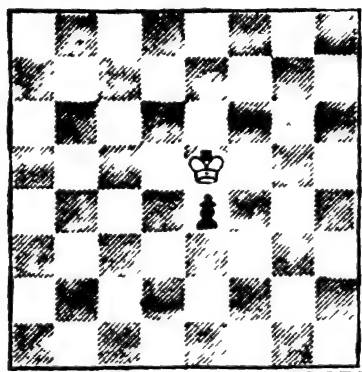
బొమ్మ-18

18వ బొమ్మలోని రాజు 'ఇంటూ' గుర్తువేసిన ఏ ఒక్క గదిలో కైనా సదవ వచ్చు. అలా నడుస్తున్నప్పుడు ఆ గళ్ళలో ఏరోపి బంగంలోని ఇంతువుందే దాన్ని చంపవచ్చును. (17వ బొమ్మ చూడండి)



బొమ్మ-17

ఈ బొమ్మలోని తెల్లరాజు నల్లగూరెని గాని, నల్లబంటుని గాని చంపవచ్చు చంపిన ఇంతువుని తీసేసి రాజు ఆ గడిని ఆక్రమించు కొంటాడు. (18వ బొమ్మ చూడండి).

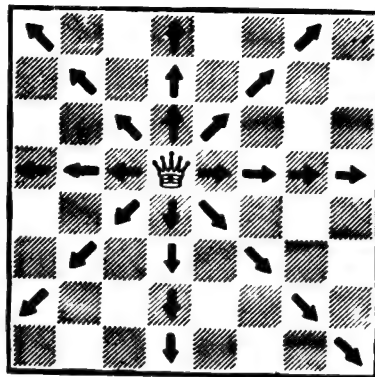


బొమ్మ-18

17వ బొమ్మలోని గుర్తం స్థానంలో ఇప్పుడు తెల్లవాణ్ణ ఉన్నాడు. అంటే దాన్ని చంపేసి ఆ గదిని ఆక్రమించుకొన్నాడన్నమాట.

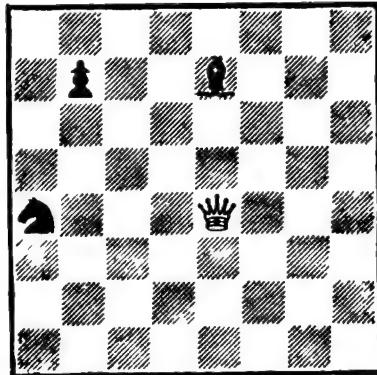
మంత్రి నడకలు

రాజులాగే మంత్రికూడా ఏ గదిలోనైనా నడవవచ్చు. రాజు అడ్డంగా, నిలువుగా, ఐమూలాగా ఒక్క గది నడవగలడు గానీ మంత్రి ఒక గది మొదలుకొని ఎన్ని గళ్ళయినా ఇంకోక కాయ అడ్డులేకుండా నడవగలడు. 19వ బొమ్మ చూడండి



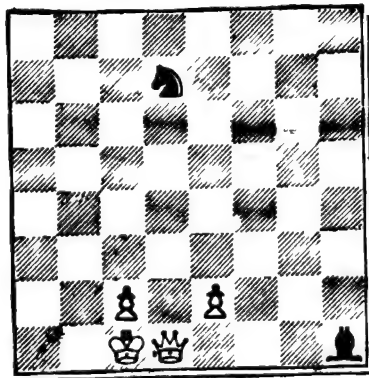
బొమ్మ-19

రాజుం గుర్తుతో సూచించిన ఏ గదిలోనికైనా మంత్రిని నడప వచ్చు. మంత్రి పయనించగల గళ్ళలో ఏరోది బంగంలోని కాయలున్నాయనుకొండి, వాటిని మంత్రి చంపవచ్చును. 20వ బొమ్మ చూడండి.



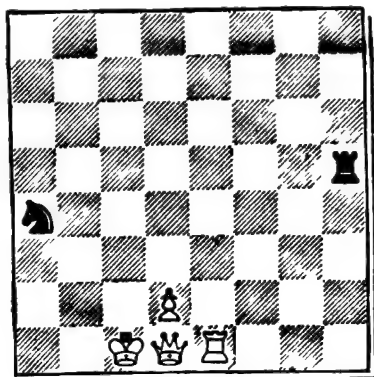
బొమ్మ-20

పె బొమ్మలోని మూడు నల్లబలం కాయల్లో దేసినైనా మంత్రి చంపవచ్చును. నిలువుగా వెళ్ళి కగటును గాని, అడ్డంగా వెళ్ళి గుర్రాన్ని గాని, ఎదురుగా వెళ్ళి బంటుని గాని చంపవచ్చును. ఒక్కొక్కప్పుడు తన బలంలోని కాయలే తనకు అడ్డంగా వుండే మంత్రి నడికరిలో కొప్పండికి ఆటంకం కలగవచ్చు. 21వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-21

పై బొమ్మలో తెల్లమంత్రి అడ్డంగానైనా, నిలువుగానైనా వెళ్ళి గుర్రాన్నో నల్ల శగటునో చంపవచ్చును. ఐమూలాగా ప్రయాణం చేయడానికి తెల్లబిందులోని బిందువులే అటంకింగా ఉన్నాయి. ఇప్పుడు 22వ బొమ్మ చూడండి

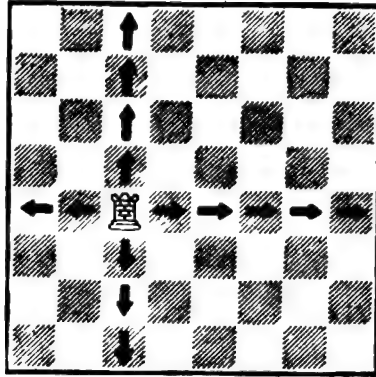


బొమ్మ-22

పై బొమ్మలోని తెల్లమంత్రి అడ్డంగా, నిలువుగా నడవడానికి ఏలు లేకుండా తెల్లబిందులోని బిందువులే ఉన్నాయి. అయితే ఐమూలాగా ఎదైనా వెళ్ళి నల్ల గుర్రాన్నో, నల్ల ఏనుగునో ఈ పొజిషన్లో చంపవచ్చును.

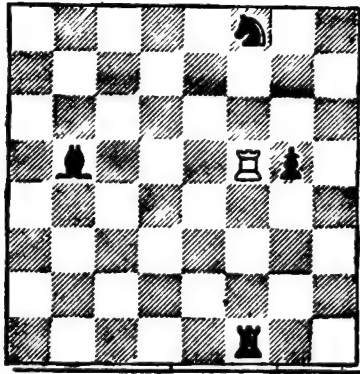
ఏనుగు నడకలు

మంత్రిలాగ అడ్డంగానీ, నిలువుగానీ ఏనుగు మొదలు పెట్టిన డిక్కులో ఎన్ని గళ్ళయినా నడవగలదు. 23వ బొమ్మ చూడండి.



టౌమ్మ-28

పై టౌమ్మలో బాణం గుర్తులతో సూచించిన ఏ గళ్ళలోకైనా ఏనుగు ప్రవేశించగలదు (నిలువుగా వెళ్ళేటప్పుడు అడ్డంగా తిరగలేదని వేరే ప్రత్యేకంగా చెప్పవలసివచ్చేది). షిరోధిబలం అంతువులను ఏనుగు ఎలా చంపగలదో 24 టౌమ్మలో కనిపిస్తుంది.



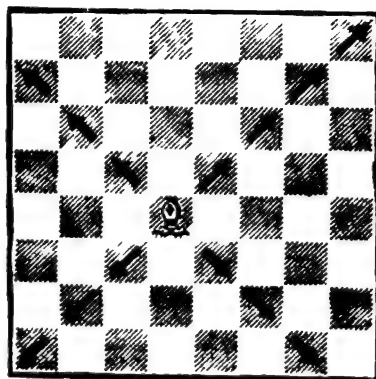
[8]

టౌమ్మ-24

24 వ బొమ్మలోని తెల్ల ఏనుగు ఎడమపక్కకు అడ్డంగా వెళ్ళి నల్ల శగటును చంపగలదు. లేదా కుడి పక్కకు వెళ్ళి నల్లబంటును చంపవచ్చును. కిందికి నిలవు గళ్ళలోకి వెళ్ళి నల్ల ఏనుగును చంపవచ్చును. లేదా ఎగువకు వెళ్ళి నల్ల గుర్రాన్ని చంపగలదు.

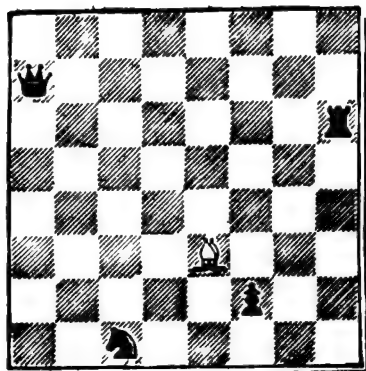
శగటు నడకలు

శగటు మంత్రిలాగ బయారంకు ఒకటినుంచి ఎన్ని గడులైనా నడవవచ్చు. 25వ బొమ్మ చూడండి.



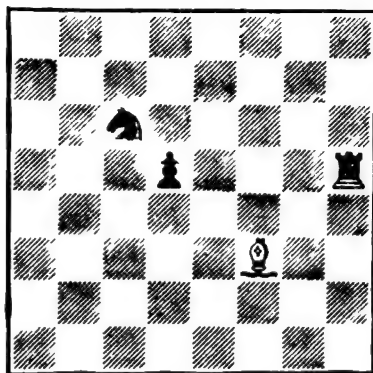
బొమ్మ-25

చంపేటప్పుడు బంటులాగే శగటు బయారం గళ్ళలో ఉన్న ఎదుటి పక్షం బంతువులను చంపగలదు. 26వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-26

పై చిత్రంలోని తెల్ల శగటు ఎడమ ఐమూలాగా పైకి పయనించి నల్లమంత్రిని గాని, కిందికి పయనించి నల్లగుర్రాన్ని గాని చంపగలదు. మడి ఐమూలాగా పైకి పయనించి నల్లవినుగునుగాని, కిందికి వెళ్ళి నల్ల బంటుని గాని చంపవచ్చును. ఇప్పుడు 27వ బొమ్మ చూడండి.

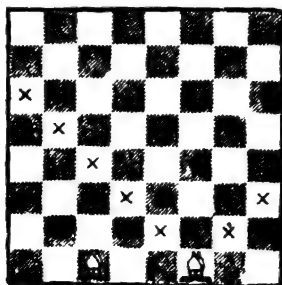


బొమ్మ-27

పై చిత్రంలోని తెల్ల శగటు ఐమూలాగా మీదకి వెళ్ళి నల్ల వినుగును చంపగలదు. ఎడమ ఐమూలాగా పైకి వెళ్ళి నల్లబంటును

మూతమే చంపగలదు. నల్లబంటు అడ్డంగా ఉండడంవల్ల నల్లగుర్రాన్ని చంపలేదు ఏ కాయకైనా ఎత్తుకు ఒక జంతువునే చంపే హక్కు ఉంటుంది.

తెల్లబంటులోగాని, నల్లబంటులోగాని రెండేసి శగటులు ఉంటాయి. ఒకటి నల్లగడిలోనూ ఇంకొకటి తెల్లగడిలోనూ ఉంటాయి. ఏ గడి శగటు ఆ రంగు గళ్ళలోనే బియ్యంగా నడవగలదు. కిందనున్న 28వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-28

తెల్ల బంటులోని శగటులు రెండూ పుట్టు గళ్ళలోనే ఉన్నాయి. నల్లగడి శగటు ఎడమ వైపు బియ్యంగా రెండు గళ్ళు, కుడివైపు బియ్యంగా అయిదు గళ్ళు నడవగలదు. తెల్లగడి శగటుకు ఎడమవైపు అయిదు బియ్యం గళ్ళు కుడివైపు రెండు బియ్యం గళ్ళు స్వాధీనంలో ఉన్నాయి.

గుర్రం నడకలు

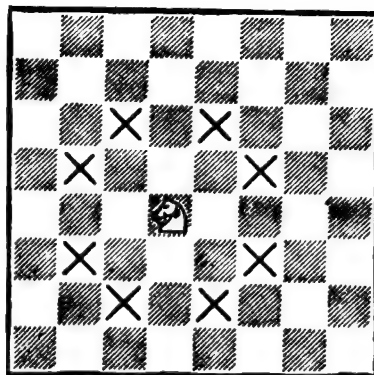
“హిరందరిదీ టడారి, ఉలిపికట్టె చొకదారి” అని సామెత చెప్పి నట్టు బింగంలో ఉన్న ఇతర జంతువులకన్నా గుర్రం నడక చాలా వింతగా ఉంటుంది. దీని నడక మన రాపీ పనివాళ్ళవారే ‘మూలమట్టం’

అనే క్రరబద్ధ ఆకారంలో ఉంటుంది. ఇంకా వివరంగా చెప్పాలంటే ఇంగ్లీషు భాషలోని 'L' అనే పెద్దక్షరం ధూపంలో అశ్వగతి ఉంటుంది. కింద నున్న 29వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-29

పైన చూపిన ఎనిమిదిరకాల గతులలో గుర్రం తదవకు ఉన్న గడిని కలుపుకొని నాలుగు గళ్ళు నడవగలదు. వీరును బట్టి పక్కకుగాని కిందికిగాని పైకిగాని ఒకగడి జరిగి తరవాత రెండుగళ్ళు ముందుకో, వెనుకకో, పైకో, కిందకో, పక్కకో కదులుతుంది. కిందనున్న 30వ బొమ్మ చూడండి.

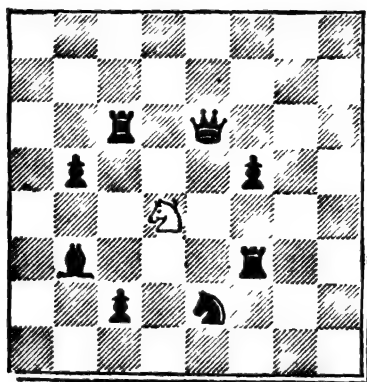


బొమ్మ-30

'ఇంటూ' గుర్తు వేసిన ఏ గడిలోనికైనా పై బొమ్మలోని గుర్రం నడవగలదు. ఈ చిత్రాన్ని ఇంకొంటే నిదానంగా పరిశీలించండి.

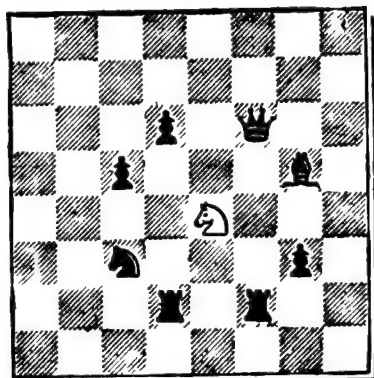
గుర్రం నల్లగడిలో ఉంది. దీనిలో ఎసిమిడి ఎత్తులలో ఏ ఎత్తయినా వేయవచ్చును. అయితే ఏ ఎత్తు వేసినా నల్లగడిలోని గుర్రం విధిగా తెల్లగడిలోకి వెళ్ళక తప్పదు.

వేసిన ఎత్తులో గుర్రం ఏ గడిలోకి వెళ్ళగలదో ఆ గడిలో ఎదుటి పక్షపు రాయబుందే వాటిని అడిగి చంపగలదు. 31వ చిత్రం చూడండి.



టౌమ్మ-81

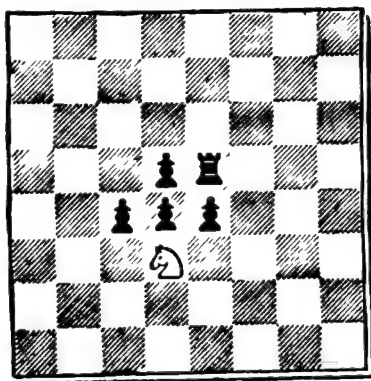
పై చిత్రంలోని తెల్లగుర్రం నల్ల బంగంలోని ఎసిమిడి జంతువులలో దేనినైనా చంపగలదు. తెల్లగుర్రం నల్లగడిలోనూ నల్లబంగంలోని రాయబు తెల్లగళ్ళలోనూ ఉన్న సంగతి మీరు గుర్తించే ఉంటారు. ఇప్పుడు 32వ టౌమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-82

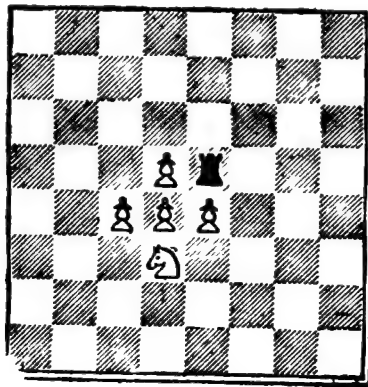
ఈ బొమ్మలోనూ నల్లబలగంలోని ఎనిమిది కాయలు తెల్లగుర్రం యొక్క పగలో ఉన్నాయి. వీటిలో దేనినైనా అది చంపగలదు. ఈ బొమ్మలో తెల్లగుర్రం తెల్ల గడిలోనూ ఎదుటి పక్షపు కాయలు నల్ల గళ్ళలోనూ ఉన్నాయి.

పై ఉదాహరణలలో తెల్లగుర్రానికి అడ్డంగా మరే కాయలనూ చూపించలేదు. ఇప్పుడు 83వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-83

8వ బొమ్మలో తెల్లగుర్రానికి అడ్డంగా మూడు నల్లబిల్లు ఉన్నాయి. గుర్రం ఆ బిల్లుపై నుంచి దాటి నల్ల ఏనుగును చంపవచ్చు. ఇప్పుడు 8వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-84

పై బొమ్మలో ఎదుటి పక్షపు బిల్లుకు బదులు తన వైపు బిల్లు అడ్డంగా ఉన్నాయి. అయినా వాటి పై నుంచి కూడా గుర్రం దూకి నల్ల ఏనుగును చంపగలదు. ఎత్తు వెళాక గుర్రం జేరుకొనే గడిలో తన పక్షపు కాయ మూత్రం ఉండకూడదు.

ఇప్పటికి బొమ్మలో ఉన్న బిల్లు, రాజు, మంత్రి, ఏనుగు, శగటు, గుర్రం అనే ఆరు రకాల కాయలు ఎలా నడుస్తాయో, ఎలాగ ఎదుటి పక్షపు బిల్లును చంపుతాయో తెలుసుకొన్నాం. ఈ ప్రకరణంలోని అన్ని ఉదాహరణలలో తెల్లబిల్లులోని కాయలనే చూపించినా ఇవే నడకలు, చంపుడులు నల్లబిల్లులోని కాయలకూ వర్తిస్తాయి.

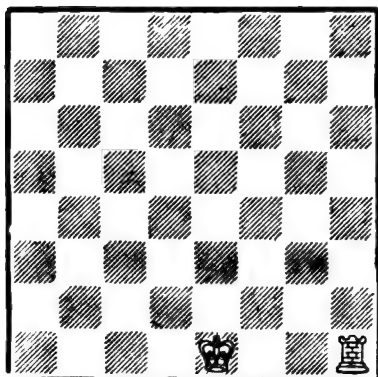
ఇప్పుడు దెప్పినవన్నీ సాధారణమైన నడకలు. చదరంగంలో కొన్ని అసాధారణమైన నడకలుకూడా ఉన్నాయి. వాటి గురించి వచ్చే ప్రకరణంతో చెప్పకొందాం.

ప్రత్యేకించిన నడకలు-కోటకట్టడం

చదరంగంలో రాజు ముందుకుగాని వెనక్కుగాని, సాధారణంగా పక్కలకుగాని ఒకసారి ఒకే గడి నడవగలడని మొదట చెప్పుకున్నాం. కొన్ని అసాధారణ పరిస్థితులలో కొన్ని నియమాలను పాటిస్తూ రెల్లరాజుగానీ, నల్లరాజుగానీ పక్కలకు ఒకటివి మించిన గళ్ళను దాటగలడు. దీనినే కోట కట్టడం అంటారు దీనిని అంతర్జాతీయ పరిభాషలో 'కేసిలింగ్' అంటారు.

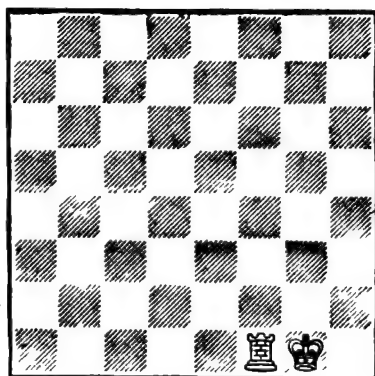
ఏ బలగంలోనీ రాజైనా అతని ఏనుగులైనా పుట్టుగళ్ళలోనే ఇంకా ఉంటున్నప్పుడు, ఆ కాయల మధ్య మరే బంతువులూ అడ్డం లేనప్పుడు కోట కట్టుకోవచ్చు. ఈ ఎత్తులో రాజు, ఒక ఏనుగు ఏక కాలంలో ఒకటికి మించిన గళ్ళుదాటుతాయి. రెండు బంతువులను కడిపినా దీన్ని ఒక ఎత్తుగానే పరిగణిస్తారు. అటలో ఒకే ఒక్కసారి మాత్రమే ఈ ఎత్తునువేయడానికి రూల్సు ఒప్పుకొంటాయి.

రెండు బలాలలోనూ రెండు ఏనుగులు వుంటాయి. ఒకటి రాజు పక్క ఏనుగు, రెండోది మంత్రిపక్క ఏనుగు. రాజు తన పక్క ఏనుగుతోగానీ, మంత్రి పక్క ఏనుగుతోగాని కోట కట్టుకోవచ్చును. ఎటుపక్క కోట కడితే ఆ కోటని ఆ పేరుతో 'రాజుపక్క-కోట' అనిగాని 'రాణిపక్క-కోట' అనిగానీ పిలుస్తారు. ఇప్పుడు రెవ్వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-85

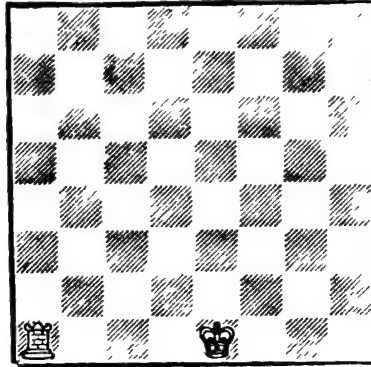
పై బొమ్మలో తెల్లరాజు అతని పక్క ఏనుగు తమ పట్టుగళ్ళలోనే ఉన్నాయి, వాటి మధ్య ఏ ఇతర జంతువులూ అడ్డంగాలేవు. ఇప్పుడు అవి కొట్టకట్టవచ్చును. 85వ బొమ్మని ఇప్పుడు చూడండి.



బొమ్మ-86

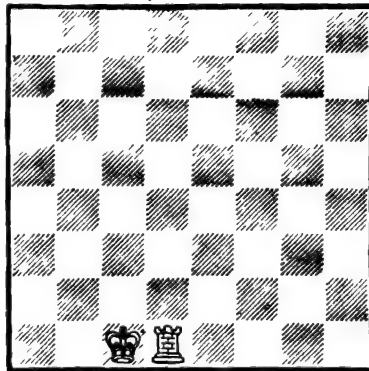
పై బొమ్మలో రాజు తన కుడిపక్క రెండు గళ్ళకు జరిగి గుర్రపు గడిలోనికి వెళ్ళాడు. అతని పక్కనుండే ఏనుగు తన ఎడమవైపు రెండు

గళ్ళు జరిగి తెల్లగళ్ళ కగటు పుట్టుగడిలోనికి వచ్చింది. 'రాజుపక్క-కోట'ను కట్టేటప్పుడు రాజు ఏనుగు రెండేసి గళ్ళు ఏకకాలంలో చాటు తాయన్న మాట. ఇప్పుడు 37వ బొమ్మచూడండి.



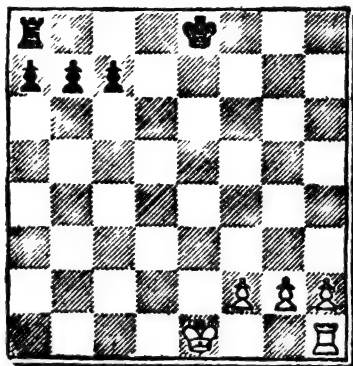
బొమ్మ-37

ఈ బొమ్మలో తెల్లరాజు 'రాజుపక్క-కోట'ను కట్టడానికి పరిస్థితులు అనుకూలంగా ఉన్నాయి. ఆ కోట కట్టేక రాజు ఏనుగు ఏ గళ్ళలో ఉండేది 38వ బొమ్మ చూడండి.



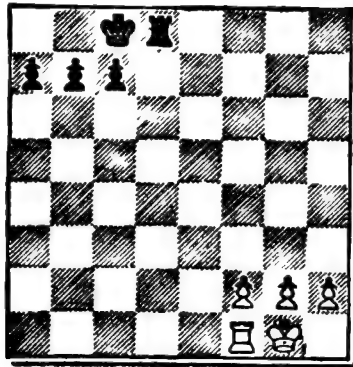
బొమ్మ-38

‘రాణిపక్కకోట’ కట్టాక రాజు నల్లగళ్ళ శగటు యొక్క పుట్టు గడిలోనికి, ఏనుగు మంత్రియొక్క పుట్టుగడిలోనికి వచ్చినట్టు పైబొమ్మ చూపెడుతుంది. ‘రాణిపక్కకోట’ కట్టినా రాజు మామూలుగా రెండు గళ్ళే ఎడమవైపు వెళ్ళాడుగాని ఏనుగు మాత్రం మూడుగళ్ళు కుడివైపు వెళ్ళింది. ‘రాణివైపుకోట’ కట్టినప్పుడు ఏనుగుకు ఈ అదనపు గడి వడక ప్రత్యేకంగా లభిస్తుంది. 89వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-89

పైబొమ్మలో తెల్లరాజుకు ‘రాజుపక్కకోట’ను, నల్లరాజుకు ‘రాణి పక్కకోట’ను కట్టి అవకాశాలు ఉన్నాయి. 40వ బొమ్మలో అలా కోటలు కట్టిక పొలివన్న ఎలా ఉంటాయో చూడండి.



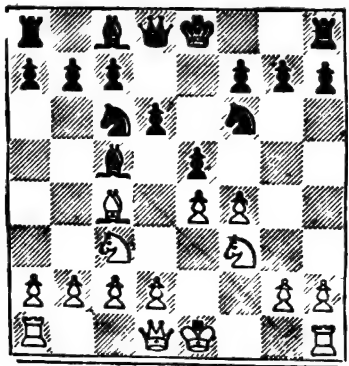
బొమ్మ - 40

సౌకర్యం నిమిత్తం ఈ బొమ్మల్లో రెండు బలాల్లో ఉండే మిగతా కాయలను చూపించలేదు; గానీ కోటకట్టడానికి ఏర్పరచిన నియమాల్లో వాటిని చూపెట్టక తప్పదు. కోటకట్టడంలో ఆయిదు ముఖ్య నియమా లను విధిగా పాటించాలి. ఒకటో నియమం ముందుగానే చెప్పకొన్నాం. కోట కట్టేటప్పుడు రాజాకి ఏనుగుకి మధ్య మరే కాయలూ ఉండకూడదు 41వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 41

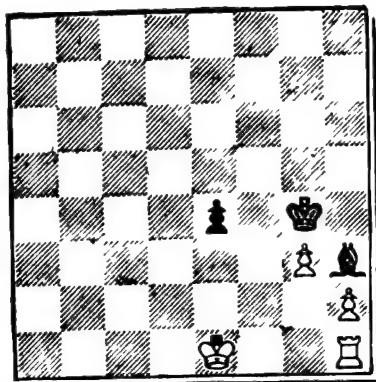
ఈ బొమ్మలో తెల్లరాజుకి రాజు పక్క ఏనుగుకి మధ్య నల్లశగటు ఉండడంవల్లా, ఆ తెల్లరాజుకి రాణి పక్క ఏనుగుకి మధ్య తెల్ల శగటు ఉండడంవల్లా కోటకట్టి అవకాశాలు లేవు నల్ల శగటుని రాజు పక్క ఏనుగు చంపేయ్యవచ్చు. అప్పుడు ఆ ఏనుగు పుట్టు గడిని వీడవలసి వస్తుంది. రాజుగానీ, ఏనుగుగానీ పుట్టుగళ్ళను వీడితే కోటకట్టరాదన్న షరా ఉండనే ఉంది. ఇంక 42వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 42

పై బొమ్మలోని తెల్లరాజుకి అరడివైపు ఏనుగుకు మధ్య మరే అంతువులా లేవు గానీ ఇప్పుడు కూడా కోట కట్టే అవకాశాలు లేవు. ఎందువల్లనంటే తెల్లరాజు వైపున్న గుర్రపు పుట్టుగడి నల్ల శగటు పగలోపుంది (బాణం గుర్తు చూడండి). 'కేసిలింగ్' నియమాల్లో రెండోది ఏమిటంటే; పగలో ఉన్న గడిలోనికి రాజు వెళ్ళకూడదు.

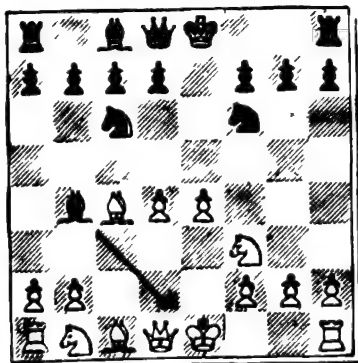
పగలో ఉన్న గడిని రాజు దాటకూడదన్న సంగతి కూడా కేసిలింగ్ నియమాల్లో ఇంకొకటి. ఈ సంగతిని 43వ బొమ్మ వివరిస్తుంది.



బొమ్మ - 48

పై బొమ్మలో తెల్ల రాణి పక్కనున్న శగటుగడి నల్ల శగటు మొక్క పగలో ఉంది. పగలో వున్న గడిని రాణి దాటకూడదు. గనుక ఈ సందర్భంలో కూడా కోటికట్టే అవకాశం తెల్ల రాణికు లేదు.

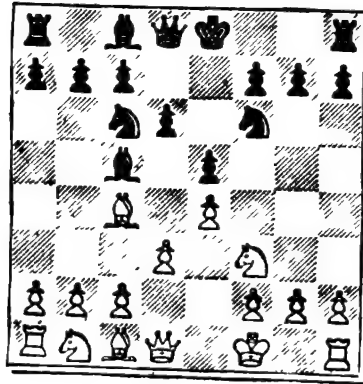
రాణి ఎదుటి పక్షపు కాయ పగలో ఉన్నప్పుడు కూడా 'కేసిలింగ్' చేయకూడదు. 44వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 44

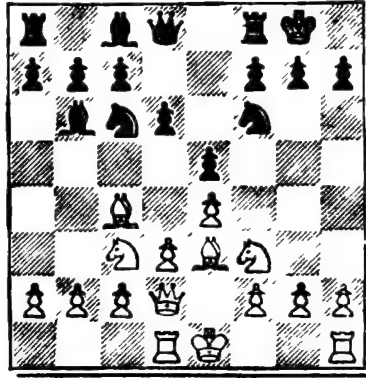
బాబు గుర్తుతో సూచించిన వర్ణ కగటు తెల్లరాజును చంపు తానని బెదిరిస్తూంది; కనుక తెల్లరాజు స్వయంగా పగలో ఉన్నాడు ఈ ప్రాణభయాన్ని తప్పించుకోడానికి రాజు పక్కకో, పై తెల్లగడి లోనికో జరగాలి. లేదా తన జంతువుల్లో దేసినైనా అడ్డం వేసుకోవాలి. అంతే తప్ప 'కేసిలింగ్' చేసి సురక్షితం కాలేదు.

రాజు తన పుట్టుగడిని వీడి ఇంకొకగడిలోనికి వెళ్ళాక 'కేసిలింగ్' హక్కుని కోల్పోతాడు. 45వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 45

పై చిత్రంలో తెల్ల రాజు తన పుట్టుగడిలో లేడు. కనుక 'కేసిలింగ్' బాన్సు పోయింది నల్లరాజు కోట కట్టుకోడానికి పరిస్థితులు అనుకూలంగానే ఉన్నాయని పై బొమ్మలోని పొజిషన్ చెప్తోంది. ఇప్పుడు 46వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 48

పై బొమ్మలో రాజు పక్క ఉండే తెల్ల ఏనుగు తన పుట్టుగడిని వీడింది. రాజు పక్క ఏనుగు, రాజు పుట్టుగళ్ళలోనే ఉన్నారు. అందు చేత తెల్లరాజును ఒక్క 'రాజు పక్క కోట'నే కట్టుకొనే అవకాశం మాత్రమే ఈ పరిస్థితులలో ఉంది.

ఇంతవరకూ చూసిన ఉదాహరణలవల్ల కోట కట్టుకొనడానికి ఏర్పడిన నియమాను వరసగా బేరీజు వేద్దాం.

1) కోట కట్టుకునేటప్పుడు రాజుకి ఏనుగుకి మధ్యనున్న గడులు బాగ్గా ఉండాలి. లేకపోతే కేసిలింగ్ అక్రమ చర్య అవుతుంది.

2) ఎదుటి పక్షపు జంతువు యొక్క పగలో ఉన్న గడిలోనికి మన రాజును నడపకూడదు కనుక, పగలో ఉన్న గడిని దాటుతూ గాని,

అలా పగలో ఉన్న గదిలోనికి గాని రాజు పయనించే సందర్భాల్లో 'కేసరింగ్' సివిధం.

3) రాజుని ఎదుటి పక్షపు ఇంతువు 'షా' చెప్పినప్పుడు (అంటే చంపుతానని బెదిరించినప్పుడు) ఆ ప్రమాదాన్ని తప్పించుకొనడానికి 'కేసరింగ్' చేయూహదదు రాజు తన బలంలోని ఏ ఇంతువునైనా అడ్డం వేసుకుని ఆ గండం గడిచి ఇంకా పుట్టుగడిలోనే ఉంటే 'మహారాజు లాగా' కోట కట్టుకోవచ్చును. రాజుకాక పుట్టుగడిలో ఉన్న ఏన గు పగలో ఉంటే 'కేసరింగ్' హక్కుకేం ఆవేషణ లేదు.

4) రాజు తన పుట్టుగడిని వీడితే 'కేసరింగ్' హక్కుని కోల్పోతాడు. మళ్ళా తన పుట్టుగడిని చేరుకున్నాసరే కోట కట్టుకునే అవకాశాన్ని జారవిడుచుకొన్నట్లే.

5) తన బలంలో ఏ ఒక్క ఏనుగైనా పుట్టుగడిని వీడితే ఆ ఏనుగుతో రాజు కోట కట్టుకోలేదు.

చదరంగం బలాంలో రాజులు ముఖ్యం కనుక ఆ రాజుకు సంరక్షణ కల్పించడంకోసమే ఈ కోట కట్టుకునే హక్కును ప్రతి అటలో ఒకే ఒక్కసారి రెండు రంగుల బలగాలికి సూత్రకారులు ప్రసాదించారు. అం ప్రారంభదశలోనే ఎంత తొందరగా కోట కట్టుకుంటే అంత మంచిది

చదరంగం లక్ష్యం ఏమిటి?

చదరంగంలో బలం వివరాలు, ఏ కాయలు ఎలా నడుస్తాయో, ఎలా ఎదుటి బలంలోని బంతువులను చంపుతాయో, కోట ఎలా కట్టుకోవాలో ఇప్పటిదాకా తెలుసుకున్నాం అసలు చదరంగంలోని ప్రధాన లక్ష్యం ఏమిటి? ఏ ఆదైనా సరదాతో ఆడుకొంటాం గానీ, అందులో నహా బంగా గెలుద్దామనే ఏ ఆటగాడైనా భావిస్తాడు. చదరంగంలో గెలవాలంటే ఎదుటివారి ఆట కట్టించాలి 'ఆట కట్టించడం' 'ఆట కట్టు' అనే మాటలు చదరంగం పరిభాషలో నుండే భాషలోకి ప్రవేశించాయి.

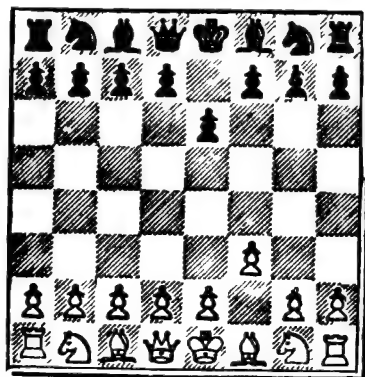
చదరంగంలో ప్రతి ఒక్క ఆటా ఒక యుద్ధం. ఒక రాజా ఇంకోక రాజాను ఓడించాలని ప్రయత్నిస్తాడు. నిజమైన యుద్ధభూమిలో ఇద్దరు శత్రురాజులు పరస్పరం కలబడి ఒకరి నొకరు పొడుచుకొని చంపుకొంటారేమోగాని చదరంగం బల్లమీద మాత్రం ఏ రాజా ఇంకో రాజాను స్వయంగా చంపడం జరగదు శత్రుబలంలోని ఏ బంతువైనా సరే శత్రురాజాని నిజంగా చంపదు 'చంపురాను జాగ్రత్త! తప్పకోండి' అని శత్రురాజాకి హెచ్చరికను మాత్రమే చేస్తుంది 'దీన్నే రాజా! ' అనడం లేక 'షా!' అనడం అంటారు. అంతర్జాతీయ పరిభాషలో 'చెక్' అంటారు. శత్రు సైన్యంలోని ఏ బంతువు పగలో పడిన రాజైనా తప్పుకోవాలి ఏమంటే తన సైన్యంలోని ఏ కాయనైనా అడ్డం వేసుకొని ఆత్మ రక్షణ చేసుకోవాలి తప్పుకోదానికి గడిచేకపోయినా, ఆత్మ రక్షణ కోసం

తన బంగంలోని కాయలను అద్దు వేసుకోలేక పోయినా ఆ రాజు అటు కట్ట యినట్టే రెక్క. దీన్నే అంతర్జాతీయ పరిభాషలో 'చెక్ మేడ్' అంటారు.

ఎదుటివారి అటు కట్టించడానికి ఎన్నో ఎత్తులు వేయాలి. మనం వేసిన ప్రతి ఎత్తుకీ ప్రత్యర్థి పై యెత్తులు వేయక తప్పదు. తమ తమ పుట్టు గళ్ళలో వున్న మన బంగంలోని కాయలను మనం ఒకటి తరువాత ఒకటి చొప్పున జరిపి ఒక వ్యూహాన్ని రచించి ప్రతిపక్షంపైన దాడి చేయాలి. మన వ్యూహానికి తగిన ప్రతివ్యూహాన్ని ప్రత్యర్థి రచించవచ్చు. మన బంగ లోని జంతువులను వాళ్ళు, వాళ్ళ బంగంలోని జంతువులను మనం చంప వచ్చు. వేసిన ప్రతి ఎత్తులోనూ ఒక ప్రయోజనం ఉండాలి ఎదుటి వాళ్ళ జంతువును చంపామంటే దాని కొక భారణం ఉండాలి. మన జంతువులను ప్రత్యర్థి చంపకుండా మనవాటికి కాపుసలు పెట్టుకోవాలి. మన బంగంలోని ఒక కాయను ప్రత్యర్థి చంపితే ఆ చంపిన ప్రతి పక్షపు కాయను మనం చంపగలిగే స్థితిలో ఉండాలి. ఒక్కొక్కప్పుడు మన కాయలకు ఒకటికి రెండు కాపులు కూడా అవసరమవుతాయి. ఈ విషయాన్ని పొరకులకు పోసు పోసు అర్థమవుతాయి.

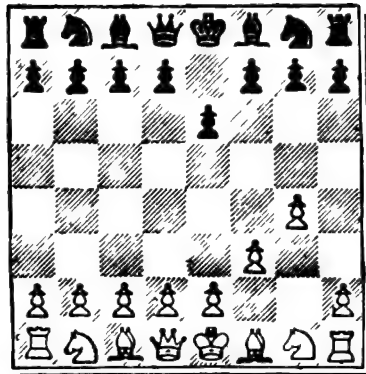
వ్యూహాన్ని మోహరం అని కూడా పిలుస్తారు. బలాంశ వ్యూహంలో అయీ స్థానంలో నిలపడాన్ని 'మోహరింపు' అంటారు చద రంగం అటలో సర్వసాధారణంగా మొదటి వది పన్నెండు ఎత్తులదాకా జరు బలాదా మోహరింపుకే కానిస్తారు. రెల్లబలం ఎవరిదో ఆ ఆటగాడే మొదటి ఎత్తును వేయాలి. దానికి సమాధానంగా నల్లబలం అటగాడు తన యెత్తు వేళాక మళ్ళీ రెల్లబలం అటగాడు తన రెండో యెత్తు వేస్తాడు. సాధ్యమైనంత త్వరగా మనం మన ప్రత్యర్థి అటను కట్టించడానికే తొలి దగ్గర్నుంచి ప్రయత్నించాలి. అవతలవాళ్ళ గట్టివాళ్ళయితే అటు దారా ఎత్తుల దాకా సాగవచ్చు. ప్రత్యర్థి తెలివి తక్కువగా ఎత్తులు వేస్తే

మూడెత్తులలోనే ఆడు కట్టించవచ్చును. ఉదాహరణ ఒకటి వివరిస్తాను.
47వ బొమ్మ చూడండి.



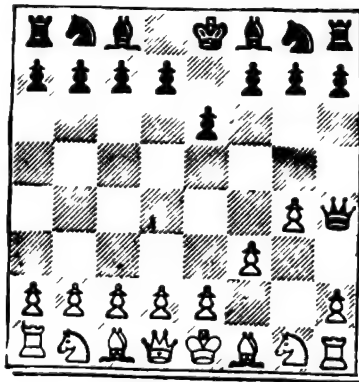
బొమ్మ-47

మన ప్రత్యర్థి తెల్లబలం. అతడు తన రాజాపక్ష-మన్న శకటు బంటుని ఓక గడి ముందుకు తోళాడు. మనం దానితో సమాధానంగా మన రాజా ముందున్న బంటుని ఓక గడి ముందుకు తోళాం. తెల్లబలంలోని ఏ జంతువూ తన పుట్టుగడిలోంచి ఆ తొలి ఎత్తువల్ల బయటకి కదిలే అవకాశంలేదు. మన తొలి ఎత్తువల్ల మన నల్లమంత్రీ నాలుగు బ మూలగళ్ళూ నల్లగడి శకటుకు అయిదు బమూలగళ్ళూ స్వాధీన మయ్యాయి. మన ప్రత్యర్థి రెండో ఎత్తు ఏం వేళాడో 48వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-48

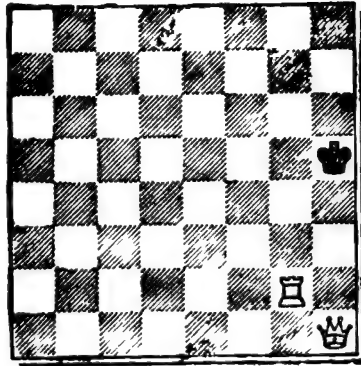
పై బొమ్మలో తెల్లబలం ఆటగాడు తనరాజు పక్కనున్న గుర్రం మూడు బంటుని రెండు గళ్ళు ముందుకు తోళాడు. (పుట్టుగడిలో వున్న బంటుని ఒకగడి గాని, రెండు గళ్ళు గాని నడపవచ్చునన్న ప్రాథమిక సూత్రం జాపకం చేసుకోండి). ఈ యెత్తువల్ల తెల్లబలం ఆటగాడు సాధించిందేమీలేదు గానీ అతని ఆట తక్షణం కట్టిందే అవకాశం మనకి ఇచ్చాడు. ఒకే ఒక యెత్తువే 'రాజు' అని వెదికించి 'ఆటకట్టు' అని మనం చెప్పగలం 49వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-49

మన మంత్రిని రాజు పక్కనున్న ఏనుగు వరసలోని అయిదో గదిలోనికి కదిలించి తెల్లరాజుమీద పగ తెచ్చాం. ఆ తెల్లరాజు ఇంకో గదిలోనికి తప్పుకోలేదు. ఏ కాయనీ మన మంత్రి పగలో అడ్డం వేయలేదు. తెల్లరాజు ఆ కట్టింది-మన ప్రతిర్థి అట కట్టింది. దీన్ని ఇంగ్లీషులో 'హుల్సుమేద్' అంటారు. తెలితక్కువ దడ్డమ్మ తప్పించి ఎవడూ మూడో ఎత్తులో ఓడిపోడు! అడ్డంలేని తొలి యెత్తులు వేయడు.

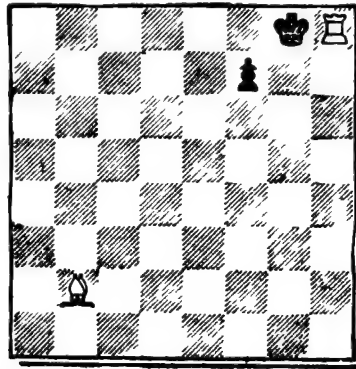
ఇంత సులభంగా మూడే మూడు ఎత్తులలో గాని ఒకే ఒక్క జంతువుతో గానీ అవతలి రాజు అటను కట్టించడం సాధారణంగా జరగదు. శత్రురాజుకి 'షా' చెప్పి అట కట్టాలంటే మన జంతువులు రెండు మూడింటిని జోడించాలి. 5వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-50

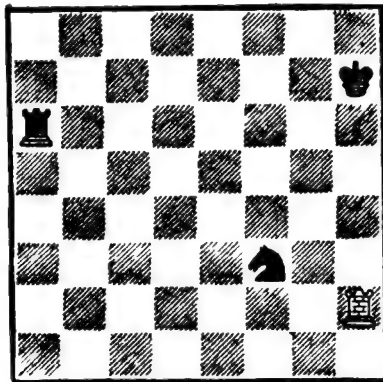
తెల్లమంత్రి నల్లరాజుకు 'షా' చెప్పడం, అటకట్టు చేయడం జరిగింది. నల్లరాజు తన ఏనుగు నిలుపు వరసలో ఏ గదిలోకి వెళ్ళినా మంత్రి పగ ఉంచనే ఉంది. పోనీ ఎడమపక్కకు గుర్రం నిలుపు వరస

లోనికి వెళ్తే తెల్ల ఏనుగు పగ ఆ రాజు కదందగ్గ మూడు గళ్ళమీదా ఉంది. తెల్లబరింలో మంత్రి ఏనుగుని ఉమ్మడి కత్తి వల్ల నల్లరాజు అటు కట్టింది ఇప్పుడు 51వ బొమ్మ చూడండి.



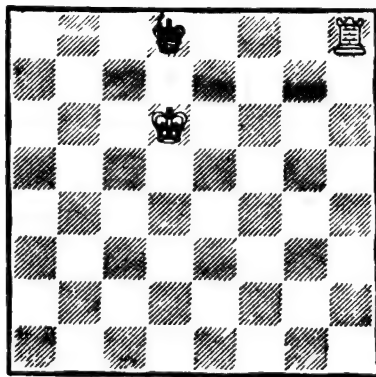
బొమ్మ-51

పై బొమ్మలో తెల్ల ఏనుగు తన ఎనిమిదో గదిలోకి వెళ్ళి నల్ల రాజుకు 'షా' చెప్తుంది. ఆ ఏనుగుకు కాపుగా తెల్లమంత్రి నైపు గుర్రపు వరసలోని రెండో గదిలో కగటా ఉంది. అందుచేత నల్లరాజు తెల్ల ఏనుగును చంపలేదు ఏ గదిలోకి తప్పుకొన్నా క్రతు-పగలోనికే వెళ్ళడం అవుతుంది. ఈ ఉదాహరణలో తెల్లబరింలోని ఏనుగు కగటా కలిసి నల్లరాజు అటు కట్టాయి. ఇప్పుడు 52వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-౪౭

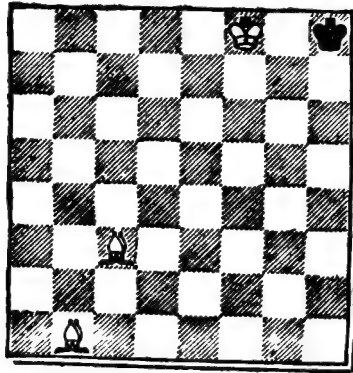
పై బొమ్మలో తెల్ల ఏనుగు నల్లరాజుకి 'షా' చెప్తుంది. అయితే ఈ ఏనుగుకు సాయంగా మరే తెల్లబిరులోని బిరులు కనబడదు. నల్లరాజు పగ ఉన్న గడిలోంచి తప్పుకోవచ్చు లేదా తన గుర్రంతో తెల్ల ఏనుగును చంపవచ్చు. అదీ కాకపోతే తన ఏనుగును అడ్డం వేయవచ్చు ఎదటి రాజును 'షా' అనేటప్పుడు కనీసం తన బిరులోని రాజైనా తనకు సాయంగా ఉండేనే ఏ బిరువైనా ప్రత్యర్థి అటను కట్టడానికి విలువంటుంది. 53వ బొమ్మచూడండి.



బొమ్మ-53

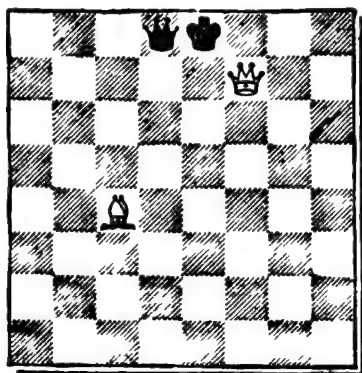
ఈ బొమ్మలో తెల్ల ఏనుగు ఎనిమిదవ గదిలో నల్లరాజుకు 'షా' చెప్తోంది. నల్లరాజు ఆ అడ్డవరసలో ఏ గదిలోకి తప్పకోలేడు. పోనీ తానున్న గదికి బిర్రుం గళ్ళలోనికిగానీ కింద గదిలోనికిగానీ వెళ్ళలేడు. తెల్లరాజు ఆ మూడు గళ్ళమీద పెత్తనం చెలాయిస్తున్నాడు.

ఇంకొన్ని 'కద్దెత్తులు' పరిశీలిద్దాం, 54వ బొమ్మ చూడండి.



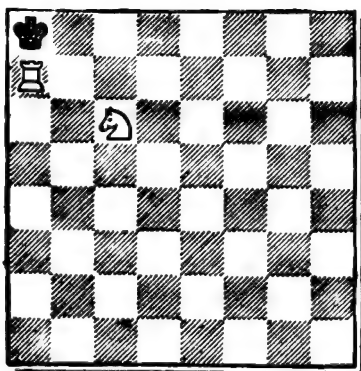
బొమ్మ-54

పైబొమ్మలో రెండు తెల్ల శగట్లూ తెల్లరాజు కలిసి నల్లరాజు ఆ కద్దెకాయ నల్లగదిలో శగటు షా చెప్పింది. తెల్లగదిలో వున్న శగటు నల్లరాజు కిందకి ఒకగది దిగకుండా ఆ గదిమీద వగపట్టి ఉంది. నల్లరాజు ఎడమ పక్క ఒక గది కదలడానికి వీలులేకుండా దానిపక్క గదిలో తెల్లరాజు ఉన్నాడు. ఈ ఉదాహరణ రద్దాత 56వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-55

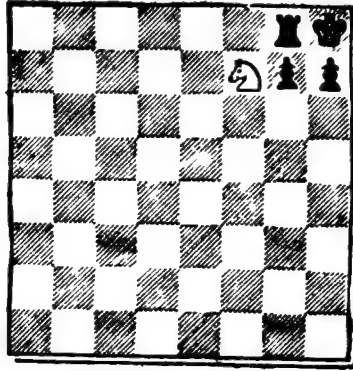
పైబొమ్మలో తెల్లమంత్రి 'షా' చెప్తూంది నల్లవాణ్ణా ఆ మంత్రిని చంపడానికి వీలేకుండా తెల్లగట్టు తెల్లమంత్రికి కాపు ఉండి నల్లవాణ్ణా ఎడమ పక్కకి తప్పుకొనడానికి అవకాశం లేకుండా ఆ గదిలో నల్ల మంత్రి ఉంది. ఇప్పుడు 56వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-56

ఈ బొమ్మలో తెల్ల ఏనుగు నల్లరాజుకి 'షా' చెప్తోంది. తెల్ల గుర్రం ఆ ఏనుగుకు కాపుగా వుంటూనే ఆ రాజుకి కుడి పక్కనున్న గడిమీద పెత్తనం వహిస్తోంది. నల్లరాజు కట్టు అయ్యాడు.

ఇంకొక ఉదాహరణలో ఈ ప్రకరణం ముగిద్దాం. 57 వ బొమ్మ చూడండి.



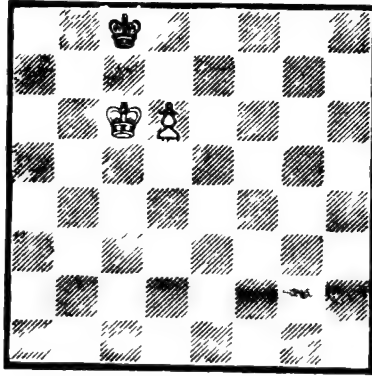
బొమ్మ-57

పైబొమ్మలో తెల్ల గుర్రం 'షా' చెప్తోంది. నల్లరాజు కదం దానికి గడలేదు. తన బంతువులే తనకు తిండి సలహానివ్వకుండా అడ్డుగా ఉన్నాయి. ఈ పరిస్థితిలో 'షా' చెప్పి ఆట కట్టడాన్ని ఇంగ్లీషులో 'స్మాదర్ మేద్' అంటారు. 'స్మాదర్' అనే క్రియకు గుర్తు తిప్పుకో నివ్వక పోవడం, తిండి సలహా నివ్వక పోవడం అనే అర్థాలున్నాయి. గుర్రంలో 'షా' చెప్పడానికి తెలుగులో "వేసిరాజు" అంటారు. ఇది పారి భాషిక పదం ఇలాంటి పదాలు ఎన్నో ఉన్నాయి.

5

చదరంగం : పారిభాషిక పదాలు

గుర్రంతో 'షా' చెప్తే దాన్ని 'వేసిరాజు' అంటారని వెనుకటి ప్రకరణంలో తెలుసుకొన్నాం. తెలుగులో 'కోసిరాజు', 'కెరవిరాజు' అనే పదాలు కూడా ప్రచారంలో ఉన్నాయి. బంటుతో 'షా' చెప్పినప్పుడు దాన్ని కోసిరాజు అంటారు. 58వ బొమ్మ చూడండి.

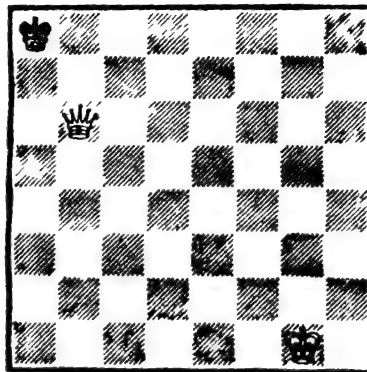


బొమ్మ-58

పై బొమ్మలోని తెల్లబంటుని ఒక గడి ముందుకు తీసి 'షా' చెప్పామనుకోండి. దీన్ని కోసిరాజు అంటారు. అప్పుడు నల్లరాజు తన మంత్రి పుట్టు గడిలోనికి వెళ్ళిందనుకోండి. తెల్లరాజు తన బంటు ఘోర్య

మున్న గదిలోనికి అంటే తెల్లమంత్రి నిలువు వరసలోని రెవ గది లోకి వెళ్ళిందనుకోండి, నల్లరాజు రూల్స్ ప్రకారం కదలడానికి అనువైన గది లేదు. ఒక రాజు కదలడానికి గది లేకపోతే, ఎత్తువేయడానికి ఆ రాజుకి మరే కాయ లేకపోతే దాన్ని తెలుగులో 'తట్టు' అంటారు. ఇంగ్లీషులో 'స్టేర్ మేడ్' అంటారు. ఇప్పుడు ఆట 'సమం' అయిందన్న మాట. దీనినే ఇంగ్లీషులో 'డ్రా' అంటారు. 'తట్టు' అంటే 'టై' అంటారు. 'డ్రా' అవుతాయని 'డ్రా' చేయడానికి ఒక్క 'తట్టు' పొతివనే ఏర్పదక్క లేదు. ఏమే పరిస్థితుల్లో ఆట 'డ్రా' అవుతుంటే ముందు ముందు వివరిస్తాను.)

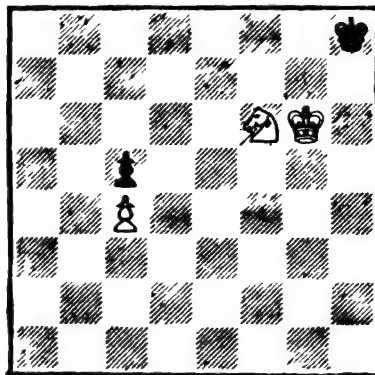
పై ఉదాహరణకన్నా ఇంకా సూటిగా 'తట్టు' పొతివన ఎలా ఉంటుందో చూపెట్టే మరొక బొమ్మను కింద చూడండి



బొమ్మ-50

పై బొమ్మలో నల్లబలం అటుగాడు ఎత్తు వేయాలనుకోండి. తన రాజును తప్ప మరిదేన్నీ కదిలించడానికి నల్లబలంలో ఇంకొక అంతువే

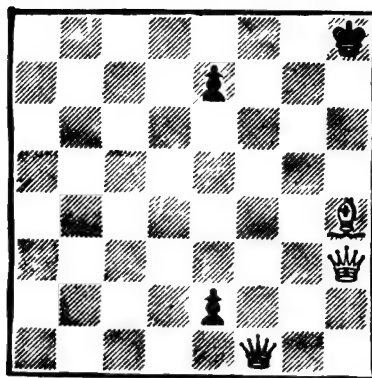
పంకమీద లేదు. రాజుని కిందకు గాని పక్కకు గాని ఒక గది కడలిస్తే తెల్లమంత్రి పగలోనికి ఆ రాజు వస్తాడు. రాజుని పగలోనికి నడవ కూడదనేది చాలా ముఖ్యమయిన నియమం. నల్లరాజుకు ఏ ఎత్తు వేసే అవకాశం లేదు కనుక 'తట్టు' పడిస్తేది ఏర్పడింది. నల్లబలంలో కనీసం ఇంకో కాయ ఉండనుకోండి. దాన్ని ఉదపలేని స్థితి అయితే అప్పుడూ తట్టే. ఈ సంగతిని ఈ క్రింది బొమ్మ వివరిస్తుంది.



బొమ్మ-60

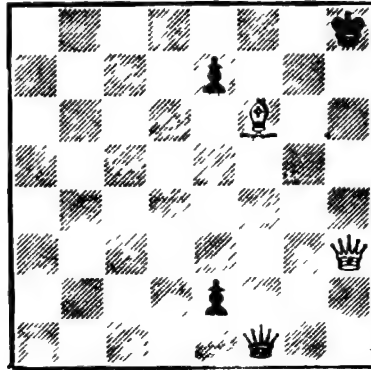
పై బొమ్మలో నల్లబలం అడిగాడే ఎత్తు, ఒక బంటు ఉన్నా దానికి అడ్డంగా తెల్లబంటు ఉంది. అందువేరే దాన్ని కదపలేదు. రాజును ఎడమపక్క ఒక గదిలోనికి కదుపుదామంటే దానిమీద తెల్లగుర్రపు పగ వుంటి. కిందనున్న ఏ రెండు గళ్ళలోనికో దిగుదామంటే తెల్ల రాజును రాసుకోవలసి వస్తుంది. చదరంగంలో ఒక రాజు పక్క ఇంకో రాజు ఎట్టే పరిస్థితిలోనూ ఉండకూడదు.

‘వేసిరాజు’ ‘రోసిరాజు’ల తర్వాత తెలుగులో బహుళ ప్రచారం పొందిన పారిభాషిక పదం ‘తెరచిరాజు’ విశ్వనాథ - సత్యనారాయణగారు ఈ పేరుతో ఒక నవం రాశారు. ఎదుటి రాజుకి మన జంతువు పగకి మధ్య మన కాయే ఒకటి అడ్డంగా ఉంటే ఆ అడ్డాన్ని తెరచి, ‘రాజు’ అని చెప్పడాన్నే తెరచిరాజంటారు. 81వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-81

పై బొమ్మలో తెల్లమంత్రి ముందు తెల్లకగటు ఉంది. తెల్లబం ఆటగాడిదే ఎత్తువేసే ఆవకాశం. అయితే కగటును కదిలించి మంత్రితో ‘తెరచిరాజు’ అనవచ్చు. 82వ బొమ్మ చూడండి.

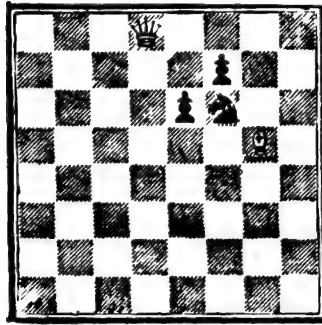


టోమ్మ-02

తెల్లశగటును పైబొమ్మలో రాజువైపు శగటు తాలూకు నిలుపు వరసలోని ఆరవ గదిలోనికి నడిపిండాం ఇప్పుడు అడ్డాన్ని తెరచి మంత్రితో నల్లరాజుకు 'షా' చెప్పాము. దీన్ని 'తెరచిరాజు' అంటారు. పైబొమ్మలో శగటుకూడా నల్లరాజుని 'షా' అంటూంది. ఇప్పుడు తెల్ల మంత్రీ తెల్లబలంలోని నల్లగళ్ళ శగటూ ఏక కాలంలో 'షా' చెప్తున్నాయి. కనుక దీనిని ఇంగ్లీషులో 'డబుల్ చెక్' అంటారు. తెలుగులో 'జమిలి-షా' అనే పేరుకు మనం నాడుకోవచ్చును.

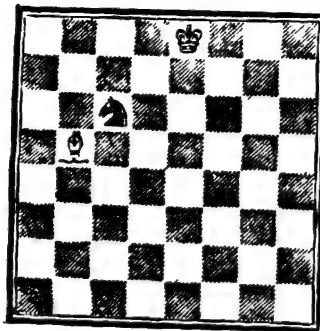
ఈ ఉదాహరణలో మన జంతువుని 'తెరచిరాజు' అని చెప్పడాన్ని వివరించాను. ఎదుటి వ్యక్తం వాళ్ళ కాయలు కడిలితే రాజుగాని ఇకర పెద్ద జంతువులు గాని ప్రమాదంలో పడితే అలా కడండానికి ఎవకాళం లేని కాయలు 'తెరవు' లో ఉన్నాయంటారు. దీన్నే ఇంగ్లీషులో 'పిన్' అంటారు. ఆ కాయ పెద్దకాయకు అంటుకు పోయిందన్నమాట. తిరిగి బొమ్మ చూడండి.

(4)



బొమ్మ-83

పై బొమ్మలోని నల్లగుర్రం 'తెరపు' లో ఉండి దాన్ని కదిలిస్తే తెల్లకగటు నల్లమంత్రిని చంపేయవచ్చు. నల్లబింబం అటుగాదు తన మంత్రి పోయినా ఫరవాలే దమకొంటే తన గుర్రాన్ని కదిలించవచ్చు. కిందనున్న 84వ బొమ్మలో మూలం అటువంటి అవకాశం లేదు.

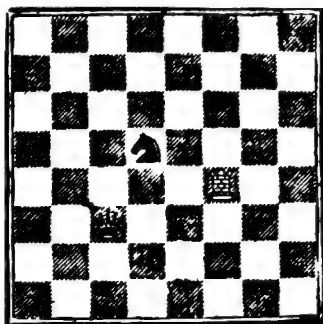


బొమ్మ-84

పై బొమ్మలోని నల్లగుర్రం తెరపులో ఉండడమేకాక కదంలేని స్థితిలో ఉంది. కదిలితే నల్లరాజు కగటు పగలో రక్షణం పడి ఓడిపోతాడు.

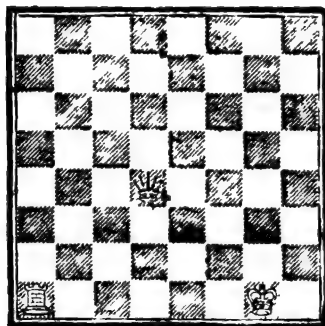
మన జంతువుల అడ్డు తొంగించి 'షా' చెప్పే దాన్ని తెరచిరాజా అంటారు. ఎదుటి వాళ్ళ జంతువులను మన దాడికి అడ్డంగా తెస్తే వాటిని తెరవులో పెడతారు.

రెండు జంతువులు ఎదుటి రాజాకు 'షా' చెప్పినప్పుడు దాన్ని 'డబుల్ చెక్' అంటే, రెండు జంతువులపై ఏక కాలంలో ఒక కాయ పగ పడితే దాన్ని ఇంగ్లీషులో 'ఫోర్కు' అంటారు.



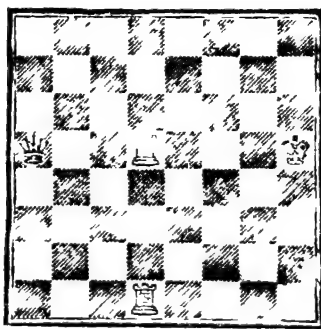
బొమ్మ-రిస్

పై బొమ్మలో నల్లగుర్రం ఏకకాలంలో తెలుగులో మీదా, తెల్ల ఏనుగు మీదా పగ పడుతుంది. దీన్ని గుర్రం ఫోర్కు అంటారు. ఏదైనా ద్విగుణీకృత మైతే అచ్చతెలుగులో దాన్ని ఇబ్బడి, ఇమ్మడి, జంట, దంట, దుగ, జమిలి, రెట్టి, ఇనుమడి అనే పేర్లతో పిలుస్తారు. 'ఫోర్కు' అనే ఇంగ్లీషు మాటకు 'ముక్కగరిట' అనే పేరున్నా మనం 'ఇబ్బడి' అనే తర్జుమాతోనే ఈ పారిశ్రామిక పదాన్ని అనువదించుకో వచ్చును. గుర్రం రాగే ఇతర జంతువులు కూడా ఏకకాలంలో రెండు జంతువులపై దాడి చేయవచ్చును. రిస్ బొమ్మ చూడండి.



టొమ్మ-66

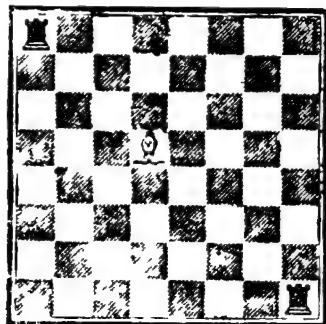
పై టొమ్మలో తెల్ల శగటు రెండు సర్ల ఏనుగులపై 'ఇబ్బడి' దాడి చేస్తోంది. ఏనుగు కూడా రెండు జంతువులను ఏక కాలంలో దాడి చేయగలదు. 67వ టొమ్మ చూడండి.



టొమ్మ-67

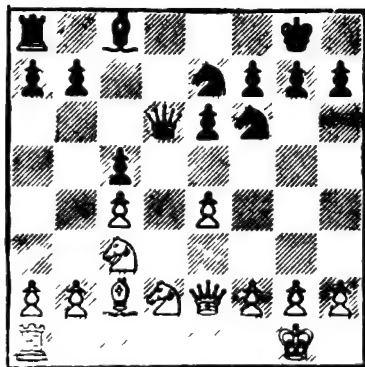
పై టొమ్మలో అయిదవ వరసలో ఉన్న తెల్ల ఏనుగు సర్లరాజుకు 'షా' చెప్తూనే సర్లమంత్రిపై దాడి చేస్తూంది. సర్లమంత్రి ఆ ఏనుగుని చంపేస్తే ఆ మంత్రిని అడుగు వరసలో ఎడమచుంచి నాలుగో గదిలో ఉన్న తెల్ల ఏనుగు చంపేసి మళ్ళా సర్లరాజుకు 'షా' చెప్పగలదు.

మంత్రి కూడా ఏకకాలంలో రెండు అంతువులపై దాకి చేయగలడు.
88 వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-88

పై బొమ్మలో నల్లమంత్రి తెల్లరాజుకు 'పా' చెప్తునే తెల్ల రాజుపై దాకి చేస్తాంది. ఇప్పుడి దాకి ఏ అంతువు చేసినా అది శక్తి నుకమే. బాబు బాబా ఇప్పుడి దాకి చేయగలడు. ఇది ఇంకా శక్తి నుకం. 89 వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-89

తెల్లమంత్రి ఈ బొమ్మలో ఉన్న వరసలోని తెల్లబంటుని ఒక గది ముందుకు తోళామచుకోండి. అది సల్లమంత్రి మీదా వల్లగుర్రం మీద ఖ్యాదీ దాడి చేస్తుంది. వల్లబంటులోని ఏటో ఒక జంతువు చావక తప్పదు. తెల్లబంటు వగలోంచి సల్లమంత్రి తప్పకొంటే వల్లగుర్రాన్ని తెల్లబంటు చంపేస్తుంది. ఒక సారాజమైన బంటుతో పెద్ద జంతువుని చంపడం లాభదాయకమే.

6

చదరంగం- విలువలు; ప్రమోషన్లు

వెనుకటి ప్రకరణంలో బంటుతో గుర్రాన్ని చంపగలగడం రాత దాయకమని చెప్పకొన్నాం. అంటే బంటుకన్నా గుర్రం. విలువైనదన్న మాట ఎంత విలువైనదన్న ప్రశ్న రాకమానదు. బంటులోని ఏ కాయకు ఎంత విలువ? ఏది అన్నిటికన్నా చాలా విలువైనది? ఇటువంటి ప్రశ్నలు కూడా ఉదయిస్తాయి.

విజృంభితంలో ఒక వటాలన్నే తీసుకొనండి. సర్వసాధారణమైన 'సిపాయి' కన్నా సర్వసైన్యాధిపతి చోరా కొన్ని వందల రెట్లు ఎక్కువ. చదరంగంలో కూడా బంటు విలువ తక్కువే. బంటుతో సరిపోల్చినప్పుడు మిగతా కాయల విలువలు ఎలా ఉంటాయో పరిశీలించండి. బంటుకైనా ఒక్కటే ఒక్క 'పాయింటు' విలువ ఉన్నదనుకోండి అప్పుడు తులనాత్మకంగా మిగతా కాయల విలువలు ఇలా ఉంటాయి.

బంటు	1 పాయింటు
గుర్రం	3 పాయింట్లు
శగటు	3 పాయింట్లు
ఏనుగు	5 పాయింట్లు
మంత్రి	9 పాయింట్లు

రాజుకు ప్రత్యేకంగా ఇన్ని పాయింట్లు అని చెప్పక్కర్లేదు. అన్ని పాయింట్లూ రాజువే. రాజు లేకపోతే ఆదే లేదు. కర్ణుడు లేని భారతంలాగ రాజు లేని చదరంగమే ఉండదు.

ఏ రంగు బంతిలోనైనా ఎనిమిదే బంట్లు ఉంటాయి. అయినా మంత్రికి తొమ్మిది బంట్ల విలువను శాస్త్రకారులు ఇచ్చారంటే ఆ కాయ ఎంత విలువైనదో చెప్పకనే చెప్తున్నా రన్నమాట.

కాయల్లో మంత్రులనూ, ఏనుగులనూ పెద్ద బంతువులనీ, గుర్రాలనూ, శగట్లనూ చిన్న బంతువులనీ అంటారు

బంటులో ఏ బంతువును చంపగలిగినా లాభసాదే.

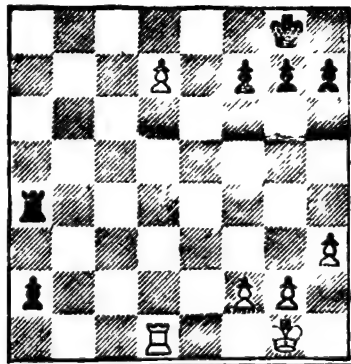
మన గుర్రంతో ఎదుటి గుర్రాన్ని చంపినా, ఎదుటి శగటుని చంపి, ఆ చంపడంలో మన గుర్రాన్ని పోగొట్టుకున్నామనుకోండి. ఈ బంతువుల విలువలు సమానం కాబట్టి దీనిని ఇంగ్లీషులో 'ఈక్వైల్ ఎక్స్ చేంజ్' అంటారు దీన్ని అనుసరించాలంటే 'సమాన సంహారం' అని శిష్ట సమాసాన్నో లేక 'సమ-వంతుడు' అనే సంకర సమాసాన్నో సృష్టించుకోవాలి

మన గుర్రంతోగానీ శగటుతోగానీ ఎదుటి వక్షంలోని మంత్రినో ఏనుగునో చంపగలిగితే తర్వాత ఎత్తులోనే మన గుర్రంగానీ శగటుగానీ పోయినా ఫరవాలేదు. మూడు పాయింట్ల విలువ గల చిన్న బంతువుతో తొమ్మిది పాయింట్ల మంత్రినో, అయిదు పాయింట్ల ఏనుగునో చంపడం, బాబూ లాభసాదే.

ఎదుటి వక్షంలోని మూడు బంట్ల కోసం మన గుర్రాన్నో శగటునో ఎర చేశామనుకోండి. అప్పుడు లాభనష్టాలు సమానమై ఇబ్బంది ఉండదు.

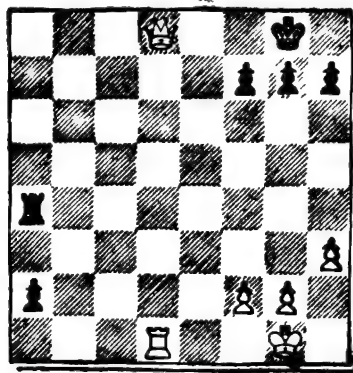
తాత్కాలికంగా తక్కువ విలువగల చిన్న బంటువుకోసమే బంటుకోసమే ఎక్కువ విలువగల మన కాయ నొకదాన్ని బలిచేశా మను కోండి. దాన్ని ఇంగ్లీషులో 'శాక్రిఫైస్' అంటారు. తర్వాత రెండు మూడే తులలో ఎదుటివాళ్ళ ఆటకు కట్టించేటప్పుడుగాని లేక ఎదుటివాళ్ళ పెద్ద బంటువుల్లో ఏదో ఒకదాన్ని కబళించగల స్థితిలోనికి మనకాయ వస్తేగాని ఈ 'బలి'కి అర్థం ఉండదు. మూడు నాలుగు ఎత్తులను ముందే ఊహించు కొని మన ఊహలకు అనుగుణంగానే ఎదుటివాళ్ళు ఎత్తులు వేయక తప్పని పరిస్థితిలో ఏ 'శాక్రిఫైస్' చేసినా అర్థం ముంటుంది.

బలగంలో అన్ని కాయలలోనూ బంటుకు చాలా తక్కువ విలువ కదా అని బంటును అనవసరంగా పోగొట్టుకొనడం అనివేకం. కొన్నేళ్ళ సర్వీసు చేసిన సిపాయికి ప్రమాదను రాక తప్పదు కదా. అలాగే పుట్టుగడి నుంచి పురోగమించి నిలుపు వరసల్లోని ఎనిమిదోగడిని చేరుకొన్న బంటు, కాలాంతే అమాంతంగా మంత్రము మీర్చుంటుంది 70వ బొమ్మ చూడండి



బొమ్మ-70

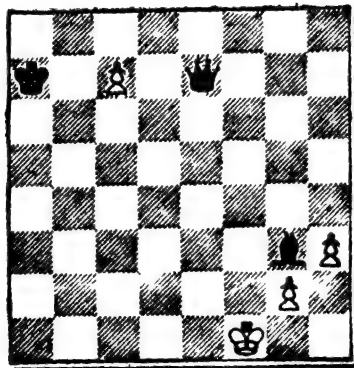
ఈ బొమ్మలోని తెల్లబంటు తన మంత్రి నిలుపు వరసలోని ఏడవ గది ఇప్పటికే చేరుకొని ఉంది. ఎత్తు తెల్లబాసెదైతే ఆ బంటుని ఎనిమిటో గదిలోనికి తోసి మంత్రిని చేసుకోవచ్చు. అప్పుడు పౌణిషను ఈ క్రింది బొమ్మలోలాగా ఉంటుంది.



బొమ్మ - 71

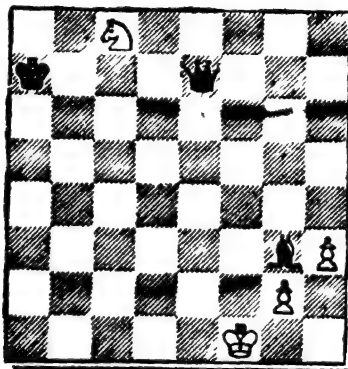
తెల్లబంటు మంత్రిగా మారి నల్లరాజుకు 'షా' చెప్పడమేకాక 'ఆటకట్టు' అంటుంది. ఎనిమిటో గదిని చేరుకొన్న బంటు ఎంత శక్తి వంతమో ఈ ఉదాహరణ వివరిస్తోంది.

ఎనిమిటో గదికి చేరుకొన్న బంటుని విధిగా మంత్రినే చేయవచ్చుర లేదు. ఏ చిన్న జంతువునైనా పెద్ద జంతువునైనా మన అవసరానికి తగినట్టుగా ప్రయోజన ఇచ్చి మార్చవచ్చు. ఈ ఉదాహరణ చూడండి.



బొమ్మ-76

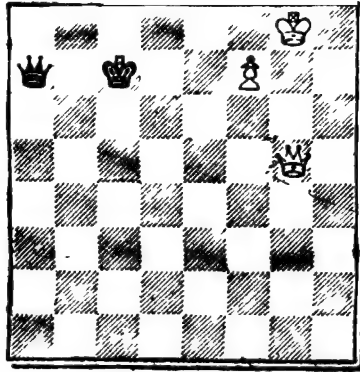
పై బొమ్మలో ఎత్తు తెల్లబలానిది. బంటును ఎనిమిదో గదికి చేర్చి మంత్రిని చేసుకున్నందువల్ల ఏం ప్రయోజనం లేదు. దీనికి జవాబుగా నల్ల మంత్రి తెల్లరాజు యొక్క పుట్టు గదిలోకి వచ్చి తన శగటు కాపుతో 'షా' చేసి తెల్లరాజును అట కట్టించేస్తాడు. అందుచేత ఆ ప్రమాదం తప్పారంటే ఎనిమిదో గదికి చేర్చిన బంటుని మంత్రికి బదులుగా గుర్రాన్ని చేస్తే చాలా లాభం వుంటుంది. ఆ బంటు గుర్రమయ్యాక పరిస్థితి ఎలా ఉంటుందో కింద బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ-78

ఇండ్లలో గుర్రం ఇబ్బడి దాడి చేస్తోంది. ఒక వైపు నల్ల రాజుకి 'షా' చెప్పి నల్లమంత్రిని తరువాత ఎత్తులో కబళించ గలుగు తుంది.

అవసరాన్ని బట్టి ఎనిమిదో గడిని చేరుకున్న బంటును, మంత్రిగా, ఏనుగుగా, శగటుగా, గుర్రంగా మార్చుకోవచ్చును. మన బలగంలో అసలు మంత్రి ఇంకా ఆటలోనే ఉన్నా ఫరవాలేదు. మరో మంత్రిని మనం నియమించుకోవచ్చు. అసలు మంత్రికి ఈ మంత్రితం తీసిపోదు. కింది ఉదాహరణ చూడండి.

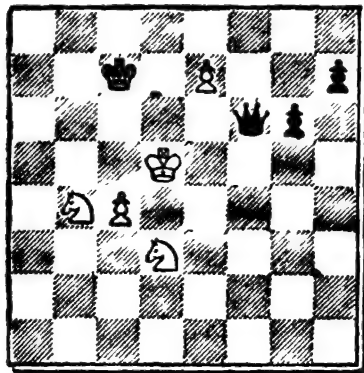


చొమ్మ-74

తెల్ల బంటుని ఒక గడి ముందుకు తోసి రెండో మంత్రిని చేసు కోవచ్చు. రెండు తెల్ల మంత్రిలు ఉమ్మడి బలంతో ఒకే ఒక నల్ల మంత్రిని ప్రతిఘటించి ఆట గెలవ వచ్చును.

పంకపీడ ఒకే రంగు గల రెండు మంత్రిలే కాదు. మూడు మంత్రిలు నాలుగు మంత్రిలు కూడా ఉండవచ్చును. మన రంగు బంటు

ఎన్ని ఎనిమిదో గడి చేరుకుంటే అన్ని మంత్రాలు ఈ ఆంధ్రరాటమ విధానంలో పంకమీదను కాగవు. మంతులే కాదు, ఇతర జంతువుల సంఖ్యలో కూడా పరిమితి లేదు, 75 వ బొమ్మ చూడండి.

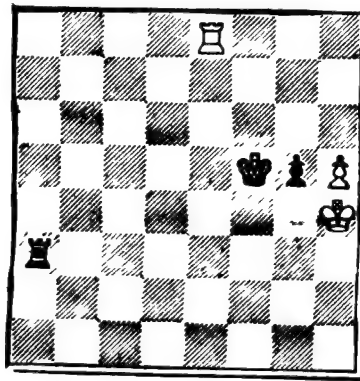


బొమ్మ-75

ఏదో గడిలో ఉన్న తెల్లబంటుని ముందుకు తోసి ఏ జంతువుని దేస్తే లాభమో అలోచించండి. రెండు తెల్లగుర్రాలు బల్లమీద ఉంటున్నప్పుడు ఈ బంటుని మంత్రిగా మార్చుకుంటే గుర్రాన్ని చేస్తే చాలా లాభం ఆ గుర్రం నల్లరాజుకి 'షా' దెహనే నల్లపంత్రిపై దాడి చేస్తుంది నల్లరాజు తప్పుకోగానే నల్లరాజు చంపేస్తుంది. ఎదుటి పక్షం చాళ్య మంత్రి పోయాక ఆ మంత్రికి సమానమైన పాయింట్లు విలువ గల మూడు గుర్రాలు మనకుంటాయి ఒక గుర్రం విలువ మూడు పాయింట్లు, మూడు గుర్రాల విలువ తొమ్మిది పాయింట్లు. ఒక మంత్రి విలువ కూడా తొమ్మిది పాయింట్లు.

పుట్టగడిలో ఉంటే బంటు విలువ ఒక పాయింట్ గానో ఎనిమిదో గడి చేరుకుంటే అది ఎంత శక్తివంతమవుతుందో ఈ ఉదాహరణలన్నీ విశదం చేస్తున్నాయి.

పుట్టుగడిలో ఉన్న బంటు అటుగాడి ఇష్టాన్ని బట్టి ఒక గడిగాని రెండు గళ్ళుగాని ముందుకు జరగవచ్చునని మొదట్లోనే చెప్పుకున్నాం. పుట్టుగడినుంచి బంటు రెండు గళ్ళు ముందుకు వెళుతున్నప్పుడు అది ఎదుటి పక్షంలోని బంటు పగ గల గడిని దాటుకుని వస్తే ఎదుటి పక్షం వారు వాళ్ళ ఇష్టాన్ని బట్టి 'ఎన్పా'నే చంపు' చంపవచ్చునని చెప్పుకొన్నాం. కొన్ని సందర్భాల్లో ఈ ~~చంపవచ్చునని చెప్పుకొన్నాం~~ చంపునీసరి అవుతుందని కూడా చెప్పుకొన్నాం ఆ సందర్భాలు ఏమిటో చూద్దాం. 76వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-76

పై బొమ్మలో నల్లబంటు తన పుట్టుగడిలోంచి రెండు గళ్ళు ముందుకు వచ్చి తెల్లరాజుకి 'షా' చెప్తుంది. తెల్లరాజు వేరే ఏ గడికి కదలేడు కింద అడ్డవరసంతా నల్ల ఏనుగు పగబట్టి ఉంది. తెల్లరాజు ఎడమపక్క ఒక గడి జరగడానికి వీలేకుండా నల్లరాజు ఉన్నాడు. నల్ల బంటు రెండు గళ్ళు జరిగి 'షా' చెప్పింది కనుక అలా జరుగుతున్నప్పుడు తెల్లబంటు పగ ఉన్న గడిని దాటింది కనుక, రాజు 'షా' నుండి తప్పకో

దానికి వెరే ఎత్తులేమ కనుక నెల్లంటు ఆ నెల్లంటుని విడిగా 'ఎన్.పా.సే చంపుడు' చంపాలి.

ఈ ఉదాహరణలు ఇస్తూ వీటిని వివరిస్తున్నప్పుడు 'నెల్లంటు తన పట్టుగడి నుంచి రెండుగళ్ళు ముందుకు వచ్చి పా చెప్తూంది' అంటూ ఒక వాక్యానికి వాక్యమే రాసి చెప్పడం మీరు గమనించి ఉంటారు. ప్రతి ఎత్తునీ ఇంక : వరజాత్యకంగా వ్యాఖ్యాన రూపంలో రాయక్కర్లేదు. కొన్ని సంకేతాలలో రాయవచ్చు. పై ఎత్తునే చదవరంగవు తిపిలో ఇలా లిఖిస్తారు.

1. ...ఐ-రా.గు 4

2. ఐXఐ (ఎన్ పా)

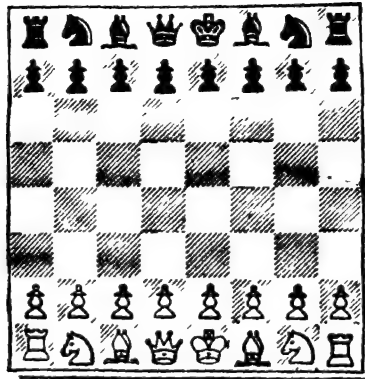
కొలి ఎత్తు దగ్గర్నుంచి ఆఖరి ఎత్తుదాక ఉటంకితినీ ఇంక నుం ఠంగా లిఖించవచ్చు. పై సంకేతాలను కొద్దిగా వివరిస్తారు. '...ఐ— రా. గు 4' అంటే "నెల్లంటు తన రాజా గురవు నిలువు వరసలో 4వ గడికి జరిగింది" అని ఈ పొడి అక్షరాలు చెప్తున్నాయి. 'నెల్ల' అనే పితే వణం ఎక్కడా పొడి అక్షరాలలో కనబడదే అని బాధపడకండి. మూడు పురోస్థాపుం తరువాత రాసిన ఏ ఎత్తయినా నెల్లంటం ఎత్తే. దీనికి జవా బుగా ఐంటును ఐంటు 'ఎన్ పా.సే'లో చంపింది అనే పొడి అక్షరాల వివరణ ఉంది.

చదరంగం ఆటని ఎలా ఆప్తాలో వీలా చదువులాలో వచ్చే ప్రకరణంలో చెప్తాను.

7

ఎత్తులు రాయడం ఎలాగ ?

చదరంగం పయతలో అరవై నాలుగు గళ్ళు ఉంటాయి. అటు మొదలుపెట్టి ముందు తెల్లబలంలో పదహారూ, నల్లబలంలో పదహారూ మొత్తం ముప్పయి రెండు కాయలుంటాయి. వాటిని ఎలా పేరుస్తారో ముందే గమనించాం. ఈ కాయలలో ప్రతి ఒక్కదానికి ప్రత్యేకమైన పేరు ఉంది. ఆ పేర్లకు పొడి అక్షరాలు నిర్దేశించుదాము.



ఎడమ ప్రక్కనుంచి చెప్పుకొనివస్తే ఏ కాయకు ఏ ప్రత్యేక మైన పేరో, ఏ పొడి అక్షరాలతో దానిని సూచిస్తారో చూడవచ్చు. ఉంటుకు కూడా ప్రత్యేకమైన పేర్లూ పొడి అక్షరాలూ ఉంటాయి.

కాయ పేరు

వాటి ముందున్న బొట్ట పేర్లు

మంత్రి ఏనుగు	మ. ఏ
మంత్రి గుర్రం	మ. గు
మంత్రి శగటు	మ. శ
మంత్రి	మ.
రాజు	రా.
రాజు శగటు	రా. శ
రాజు గుర్రం	రా. గు
రాజు ఏనుగు	రా. ఏ

మంత్రి ఏనుగు బంటు మ. ఏ. బ.
 మంత్రిగూరం బంటు మ. గు. బ.
 మంత్రి శగటు బంటు మ. శ. బ.
 మంత్రి బంటు మ. బ.
 రాజు బంటు రా. బ.
 రాజు శగటు బంటు రా. శ. బ.
 రాజు గూరం బంటు రా. గు. బ.
 రాజు ఏనుగు బంటు రా. ఏ. బ.

తెల్ల బింబిలోనూ నల్ల బింబిలోనూ చూడటానికి ముగ్గురూ
ఎదురుగా ఉంటారు. తెల్లబింబినికీ నల్లబింబినికీ ఈ పేర్లు పొడి అన్నాయి.
ఒక్కలాగే వున్నాయి.

తడవరంగం పంకజో ఎనిమిది నిలువు ~~మహామహా~~ చరదాయ.
నిలువు వరసను ఇంగ్లీషులో 'వైలు' అంటారు. ఈ ఎనిమిది వైళ్ళలో
ఒక్కొక్కదానికి ఒక పేరు ఉంది.

(S)

మంత్రి పక్షుగు సైలు
మంత్రి సుర్రం సైలు
మంత్రి చగటు సైలు
మంత్రి సైలు
రాజు సైలు
రాజు చగటు సైలు
రాజు సుర్రం సైలు
రాజు పక్షుగు సైలు

టొమ్మ-78

ఇంక పేర్చినప్పుడు ఏయే జంతువులు పుట్టుగళ్ళలో ఉంటాయో వాటినిబట్టి ఈ నైళ్ళకు ఆ పేర్లు పెట్టారు అట సాగుతున్నప్పుడు ఉదా హరణకు మంత్రి ఏనుగు సైలులో ఏనుగు లేకపోయినా దాన్ని ఆ ఫేరు తోవే పిలుస్తారు. ఇతర నైళ్ళ విషయంలో కూడా ఇది వర్తిస్తుంది.

ఎనిమిది నిలువు వరసలలాగే వలక మీద ఎనిమిది అట్టవరసలు కూడా ఉంటాయి. (అడ్డవరసను ఇంగ్లీషులో రేంకు అంటారు) ఈ ఎనిమిది రేంకులకీ ప్రత్యేకమైన పేర్లు ఉన్నాయి.

8 తెల్ల బలం ఎనిమిదో రేంకు
7
6
5
4
3
2
1 తెల్ల బలం తొలి రేంకు

బొమ్మ-79

1 నల్ల బలం తొలి రేంకు
2
3
4
5
6
7
8 నల్ల బలం ఎనిమిదో రేంకు

బొమ్మ-80

ఇప్పుడు పైళ్ళ పేర్లు, రేంకుల పేర్లు మనకు తెలిసిపోయాయి. కనుక చదరంగం లిపిని నేర్చుకోడానికి మనం సిద్ధంగా ఉన్నాం. 79 వ బొమ్మనీ 80 వ బొమ్మనీ చూడండి. తెల్ల బలం రెండో

రేంకు నల్లబలం యొక్క 7వ రేంకు అయ్యింది. పంకమీద రేంకుబా వైక్యా కలిసే వుంటాయి కనుక ఒక్కొక్క గడికి తెల్లబలం వైపునుంచి ఒకపేరూ, నల్లబలం వైపునుంచి మరొకపేరూ ఉంటాయి.

తెల్లబలం అటగాడు తన ఎత్తులను వేస్తున్నప్పుడు తనవైపు రేంకు నెంబర్లు రాసుకొంటాడు అలాగే నల్లబలం అటగాడు తన వైపునుంచి రేంకు నెంబర్లు రాసుకొంటాడు. ఇప్పుడు బొమ్మ చూడండి.

నల్లబలం

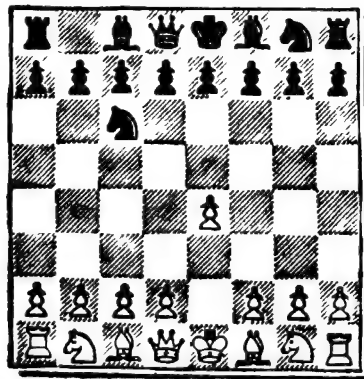
1999	2999	3999	4999	5999	6999	7999	8999	9999
మీ 8	మీ 7	మీ 6	మీ 5	మీ 4	మీ 3	మీ 2	మీ 1	రా 1
1999	2999	3999	4999	5999	6999	7999	8999	9999
మీ 7	మీ 6	మీ 5	మీ 4	మీ 3	మీ 2	మీ 1	రా 1	రా 2
1999	2999	3999	4999	5999	6999	7999	8999	9999
మీ 6	మీ 5	మీ 4	మీ 3	మీ 2	మీ 1	రా 1	రా 2	రా 3
1999	2999	3999	4999	5999	6999	7999	8999	9999
మీ 5	మీ 4	మీ 3	మీ 2	మీ 1	రా 1	రా 2	రా 3	రా 4
1999	2999	3999	4999	5999	6999	7999	8999	9999
మీ 4	మీ 3	మీ 2	మీ 1	రా 1	రా 2	రా 3	రా 4	రా 5
1999	2999	3999	4999	5999	6999	7999	8999	9999
మీ 3	మీ 2	మీ 1	రా 1	రా 2	రా 3	రా 4	రా 5	రా 6
1999	2999	3999	4999	5999	6999	7999	8999	9999
మీ 2	మీ 1	రా 1	రా 2	రా 3	రా 4	రా 5	రా 6	రా 7
1999	2999	3999	4999	5999	6999	7999	8999	9999
మీ 1	రా 1	రా 2	రా 3	రా 4	రా 5	రా 6	రా 7	రా 8

తెల్లబలం

బొమ్మ-81

పై బొమ్మలోని ఒక్కొక్క గడికే ఆరు వైపుల రేంకుల సమ్మేళనాన్ని బట్టి ఒక్కొక్కపేరూ తెల్లవైపునుంచి నల్లవైపునుంచి వచ్చాయి. రాజాన్న పుట్టగడిని రాజా1 (రా1) అంటారు. రాజా వైపులో ఉన్న బంటుగడిని రాజా2 (రా2) అని అంటారు ఈ బొమ్మలో ప్రతి గడిలో అడుగున ఉన్న పొడి అక్షరాలను అంకెనూ తెల్లబలం ఎత్తులను రాసేటప్పుడు వాడుతారు. నల్లబలం ఎత్తులను రాసేటప్పుడు తలకిందులుగా ఉన్న పొడి అక్షరాలను అంకెనూ వాడుతారు.

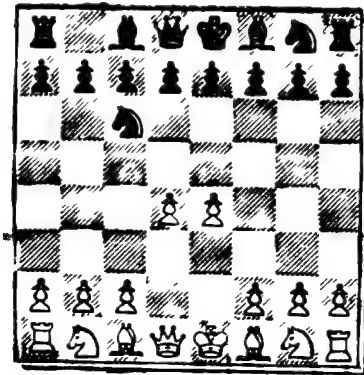
ఒక ఎత్తును రాసేటప్పుడు ఏ కాయ ఆ ఎత్తు వేస్తున్నదీ దాని పొడి అక్షరాన్ని రాసి తరువాత ఒక చిన్న గీత (డేష్)ను రాసి ఆ కాయ ఏగడి లోనికి వెళుతున్నదో ఆ గడి పొడి అక్షరాన్నీ అంతేకూ రాస్తాం. ఉదా హరణకు తెల్ల బలం ఆటగాడు తన రాజు ముందున్న బంటును రెండుగళ్ళు ముందుకు తోస్తే అతడు 'ఐ—రా4' అని రాస్తాడు దీనికి సమాధానంగా నల్ల బలం ఆటగాడు తన మంత్రి ముందున్న గుర్రాన్ని కడిపితే అతడు 'గు—మ48' అని రాస్తాడు. ఇద్దరు ఆటగాళ్ళు ఈ రెండు తొలి ఎత్తులు వేరొక వంక మీద ఆ కాయలు ఇలా ఉంటాయి.



టోమ్మ-82

'1. ఐ—రా4' తెల్ల బలం ఆటగాడు తన మంత్రి, రా.శ. బయటకు రావడానికి గాని ఆ కాయల ఐమూల గళ్ళలో ఆడేవులో ఉంచ దానికి గాని వీలు కలిగించాడు. '1...గు—మ48' అనే సమాధానంతో నల్ల బలం ఆటగాడు తన మ.గు.తో నల్ల చుక్కలతో సూచించిన నాలుగు గళ్ళపై కంట్లోలు సాధిస్తున్నాడు.

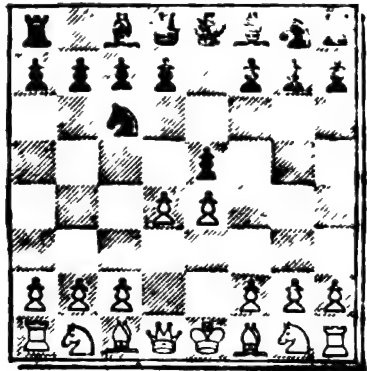
తెల్ల ఆటగాడు '2. ఐ—మ4' వేళాడు. ఇప్పుడు పరిక మీద
కాయలు ఇలా ఉంటాయి.



చిత్ర-88

నల్లగుర్రం పగిలేనికి 'మ.ఐ' ను తెల్లబలం ఆటగాడు తోసినా
తన 'మ.శ' కదలడానికి వాసులుబాటునీ తన 'మ' కి మరికొంత
అవకాశాన్ని కలిగించాడు. ఇప్పుడు రెండు తెల్లబలం శగట్లముందున్న
ఆటంకాలు సడలినట్లు చెప్పకోవాలి. 'మ4' లో ఉన్న బంటుని నల్ల
గుర్రం చంపితే దాన్ని తెల్లమంత్రి చంపేయగలడు. అక్క సాయంబు
విలువగలిగియుంటున్నప్పుడు పాయింట్ల విలువగలిగి గుర్రాన్ని ఎవడూ
పోగొట్టకోడు.

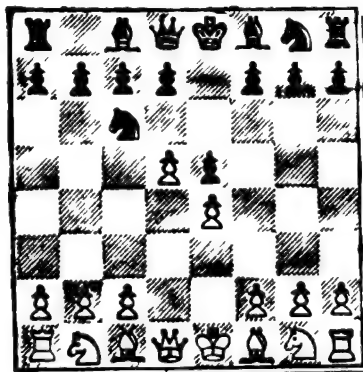
పై తెల్లబలం ఎత్తుకి నల్లబలం ఆటగాడు '2...ఐ—రా4' అని
జవాబు చెప్పాడు. ఈ ఎత్తు వేళాక పరికలో కాయలు ఇలా ఉంటాయి:



టొమ్మ-84

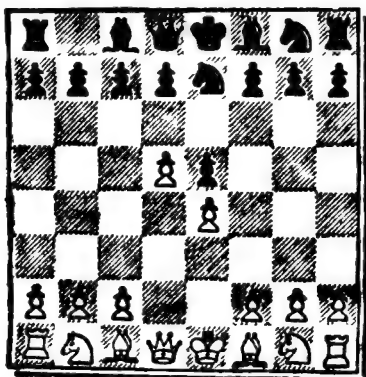
నలుపు ఇప్పుడు 'మ 4'లో ఉన్న బంటుమీద తన గుర్రం తోటి, బంటుతోటి దాడి చేస్తున్నాడు. 'మ 4'లో ఉన్న బంటుమీద బంటు పగ ఉంచును. దీనికి తెలుపు ఏం సమాధానం చెప్పాలో చూద్దాం.

మ 4లో ఉన్న బంటులో నల్లబంటుని తెలుపు చంపవచ్చు. లేదా 'మ' 4లోని బంటుకి కాపు ఇంకోటి వేయవచ్చు. కాని తెలుపు ఈ ఎత్తులేం వేయక 'ఇ-మ 6' అని ఎలాడు. అప్పుడు పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



టొమ్మ-85

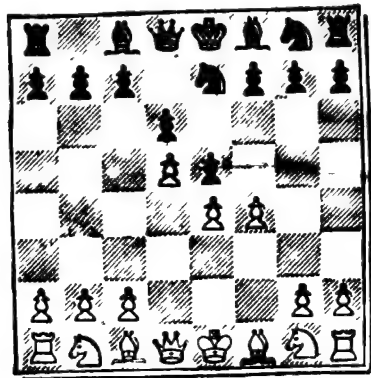
దాడి చేసినవాడి మీద ఎదురుదాడి చేయడం ఉత్తమ ఆశ్చర్యమ అన్న సూత్రం మీద ఈ ఎత్తు ఆధారపడినట్లుంది తెలుపు మ.ఐ. నల్లగుర్రం మీద ధ్వజమెత్తింది. దీనికి జవాబుగా 'మ.గు-రా2' అని నలుపు ఎత్తువేళాడు (షరా. 'రా2' లోనికి 'రాగు'ని కూడా నలుపు నడపవచ్చును. ఎత్తు అసందిగ్ధంగా ఉండటం కోసమే '3... మ.గు-రా2 అని ఎత్తుని రాయాలి. దీనివల్ల 'మ.గు'నే కడిపినట్టు స్పష్టంగా తెలుస్తుంది.) ఈ ఎత్తు తరువాత పోజీషన్ ఇలా ఉంటుంది.



బొమ్మ-గితి

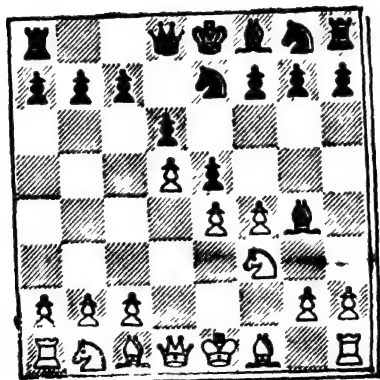
నలుపు తన మ.గుని కదపక పోతే తర్వాత ఎత్తులో తెలుపు ఆ గుర్రాన్ని చంపేస్తుంది. అలా చంపిన తెల్లబింటుని నల్లబింటుతో 'మ.గు.ఐ.' గాని 'మ.ఐ.' గాని చంపవచ్చుననుకోండి. ఒక్క పాయింటు బింటుకోసం గుర్రాన్ని బలిచెయ్యడం దండుగ. అందుకే 'శ్రీమ బుద్ధే పరాయనం' అని 'మ.గు'ని 'రా2'లో నలుపు వేళాడు. దీనికి జవాబుగా తెలుపు '4.ఐ-రా4' అనే ఎత్తువేళాడు. నల్ల 'రా ఐ' పై పగ అన్న మాట. బింటుని నలుపు రక్షించుకోవాలి. అందుకు బింటుగా '4...

ఐ-మరి' అనే ఎత్తువేళాడు. అప్పుడు పరిక మీద బరిగం ఇలా ఉంటుంది.



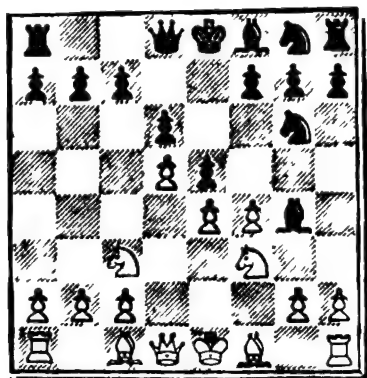
బొమ్మ-87

సెంటర్ లో ఉన్న నల్ల ా.వి.మీద దాడిని ఖమ్మంకింప లేయాదానికి తెలుపు 'ఓ. గు...కలి' అనే ఎత్తు పూడు తెల 'కలి' నల్ల 'రా.వి' ను చంపితే ఆ చంపిన తెల్లబంటుసి 'రా.వి.' కి కాపుగా ఉన్న నల్ల 'మ.వి' చంపగలదు. దాన్ని అప్పుడు ఈ తెల్లగుర్రం చంపవచ్చు. ఓక-అంటుకి రెండు ఎదురుబంటు చస్తున్నాయన్నమాట. నంపు తన 'రా.వి'కి మరో కాపు తెచ్చుకోవచ్చు. లేదా కలిలో ఉన్నా తెల్ల గుర్రాన్ని కదంకుండా కట్టి య్యాలి. అందుకోసం 'ఓ...క-గుర్ర' అనే ఎత్తుని నలుపు వేకాడు. పొజిషన్ బోధపడడం కోసం 88వ బొమ్మ చూడండి.



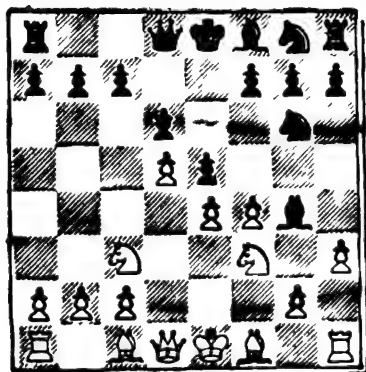
బొమ్మ-88

తెల్లగుర్రం తెరపులో పడింది ఉత్తరార్ధరా అతి కదలితే 'గుర్ర' లోని నల్లకగటు తెల్లమం తిని తెలుసుకోవడం చేస్తుంది. మూడుపాయింట్లు విలువగల కగటు తొమ్మిది పాయింట్లు విలువవేసే మంత్రి తెరపులో వెలిసి స్తూంది దీన్ని తెలుపు ఏ మాత్రం వాతంతోయిందో 'గె. గుర్ర' అనే ఎత్తువేసాడు (నిజానికి ఈ ఎత్తుని 'రి, మగ-మగ' అని వదువుకోవాలి. ఇప్పటికే ఒక తెల్లగుర్రం 'రాగ'లో ఉంది కనుక 'గు-కగ' అనే ఎత్తు వేయడానికి మంత్రి గుర్రాన్నే వాడాలి కనుక ఆ సంగతిని వివరించలేదు. ఎత్తులు వ్రాసేటప్పుడు అవి ఎంత క్లుప్తంగా వుంటే అంత మంచిది) తెలుపు తన రెండో గుర్రాన్ని కూడా మోహరిస్తున్నాడు. దీనికి అవాబుగా నల్లపు 'రి-గు-గు-గు' అనే ఎత్తువేసాడు. (ఈ ఎత్తుని 'రి...గు గు-గు-గు' అని రాయలేదు. మంత్రి గుర్రం తప్పించి 'గు రి'లోకి కదలలేదు ఎత్తురాయడం చాలా సంక్లిష్టంగా వుండాలి.) పంక ఏ పరిస్థితిలో వుంటే 88వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-88

తెల్ల 'రా.శ.ని'కు ఒక్క- 'మ.శ.' కాపు ఉన్నా నల్లగుర్రం దాడి వల్ల ఈ బంటుకు బంట పగ బన్నాయి. ఒకటి 'రా.4'లో ఉన్న నల్ల బంటూ రెండోది గుర్రమూపు. దీనికి జవాబుగా తెలుపు '7 బ-రా.ఎ3' అనే ఎత్తువేశాడు. తన గుర్రాన్ని తెరపులో పెట్టి నల్ల శగటుపై దాడి చేస్తున్నాడు. 'శ.4'లో ఉన్న బంటుకి రక్షణ కన్నా ఎదుటి శగటు మీద 'ఎ.బ'తో దాడి ముఖ్యమని తెలుపు బావించినట్టుంది. బొమ్మ 90 చూడండి.

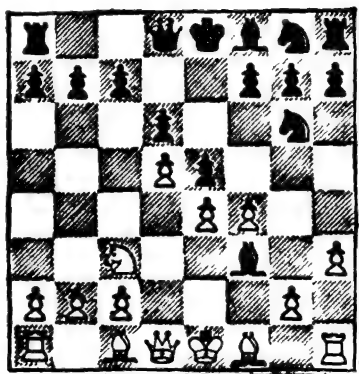


బొమ్మ-90

నలుపు తన శగటును రక్షించుకోవడమా లేక గుర్రానికి శగటుకి మూడు పాయిందే కనుక తన శగటుతో లెల్లగుర్రాన్ని చంపి తరవాక ఎత్తులో తన శగటును పోగొట్టుకొనడమా అన్నది సమస్య. నలుపు గుర్రాన్ని చంపడానికే నిశ్చయించాడు. '7...శగ్గు' అనే ఎత్తువేశాడు. 'ఇంటూ' గుర్తు ఎత్తులు రాసేటప్పుడు ఎడమవైపునున్న పొడి అక్షరపు కాయ ఇంటూకి కుడివైపునున్న ~~కాయలు~~ ~~కాయలు~~ ~~కాయలు~~ అర్థం ఇప్పటిదాకా వ్యాఖ్యానం చేసుకొంటూ వివరణాత్మకంగా ఎత్తులు రాస్తూ వచ్చాం. సాధారణంగా చదరంగం పుస్తకాల్లోగాని, చదరంగం శీర్షిక లుండే పత్రికల్లోగానో ఇలాగ 'కౌంటెషన్' రాయరు. ఇప్పటిదాకా వేసిన ఏదెత్తులను కింద విధింగా రాస్తారు

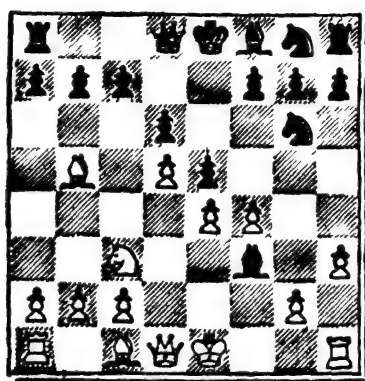
తెలుపు	నలుపు
1. బ-రా4	గు-మ శ3
2. బ-మ4	బ-రా4
3. బ-మ5	శ-గు-రా2
4. బ-రాశ4	బ-మ8
5. గు-రాశ3	శ-గు5
6. గు-శ8	గు-గు8
7. బ-రాపె8	శగ్గు

ఈ ఏదెత్తులు వేరొక పంక్తిమీద కాయలు ఈ కింది బొమ్మలో లాగ ఉంటాయి.



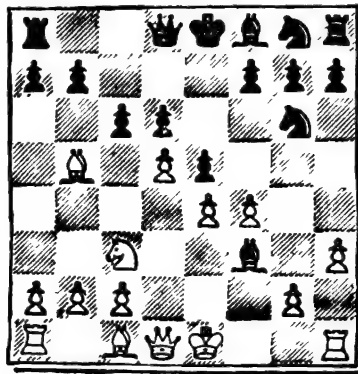
బొమ్మ-91

తన మంత్రిమీద నల్లకగటు వగ ఉన్నా తెంపు నిమ్మకు విరెత్తి నట్టు నిశ్చింతగా 'రిక్-సెట్+' అనే ఎత్తు వేశాడు. ముందు నల్లరాజు 'చెక్' నుండి తప్పకోవాలి. ('రాజు' అని 'చెక్' చెప్పరాన్ని మన చద రంగం లిపిలో '+' అనే ప్లస్ గుర్తుతో సూచిద్దాం.) వెనువెంటనే తెల్ల మంత్రికేం ప్రమాదం లేదు తెల్ల కగటు 'షా' చెప్పాక పౌజిషన్ ఇలా ఉంటుంది



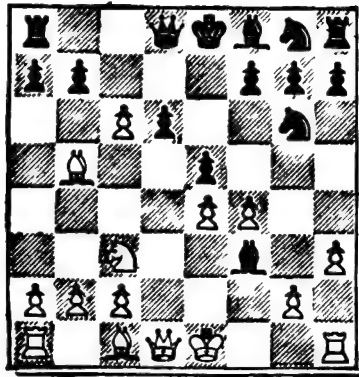
బొమ్మ-92

దీనికి జవాబుగా నలుపు '8...ఐ—క3' అనే ఎత్తు వేశాడు. దీనిని '8...ఐ—రాక3' అని చదువుకోవానికి వీల్లేదు. రాజు 'చెక్' లో ఉన్నప్పుడు రాజును తప్పకోవడమో లేక పగ ఉన్న గడిని తప్పకోవడమో చేయాలి కనుక '8...ఐ—క3' అనే ఎత్తుని నల్ల 'మ క3' అనే చదువుకోవాలి. ఈ ఎత్తువల్ల నల్లరాజు మీద చెప్పిన 'షా' బెదిరింపు తొలగడమే కాక 'షా' బెత్తున్న కగటుపై ~~మగటు వచ్చింది~~ చచ్చి చూడండి.



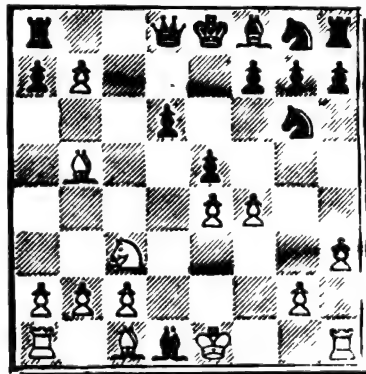
బొమ్మ-93

తెల్లమంత్రి మీద నల్లకగటు పగ అలాగే ఉంటూ ఉండగా ఇప్పుడు తెల్లకగటు మీద నల్ల క. ఖ. పగ ~~హతాశ్చింది~~ చచ్చింది. దీనికి జవాబుగా నలుపు తన బంటుతో నల్లబంటుని చంపేశాడు. ఇక్కడ ఎత్తుని చాలా వివరంగా రాయాలి. తెల్ల రా.క.బ.తో నల్ల రా.బ.ను చంపడానికి కూడా ఆస్కారం ఉంది. కనుక '9,మబృబ' అని ఏ బంటుతో బంటుని చంపిందీ చెప్పాలి. ఈ ఎత్తువేశాక పౌడిషన్ ఇలా ఉంటుంది. (94వ బొమ్మ)



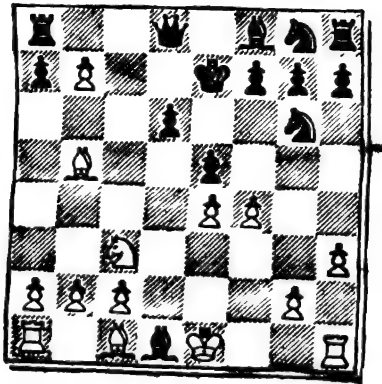
బొమ్మ-94

తన రాజుకే ప్రమాదం తప్పకం లేదని నలుపు భావించి '9...
xమ' అనే ఎత్తు వేశాడు. మూడు పాయింట్ల కగటుతో తొమ్మిది
పాయింట్ల విలువచేసే మంత్రిని తిన్నాడు. దీనికి తెలుపు జవాబుని నలుపు
జాగా ఆలోచించుకోకుండా తొందరపడి జరిగా ఎదుటి మంత్రిని కని
గిందాడు. తెలుపు వేసిన ఎత్తు ఏమిటో తెలుసా? '10 బxబ+'
అన్నదే (ఇది 'తెరదిరాజు' అన్న విషయాన్ని మీరు గమనించే
ఉంటారు. తన క. బ తో నల్ల గు. బ. ను చంపుతూ తెరపు తప్పింది కగటు
తో రాజు అన్నాడు) నలుపు ఇప్పుడు ఇరుకున పడ్డాడు. బొమ్మ చూడండి.



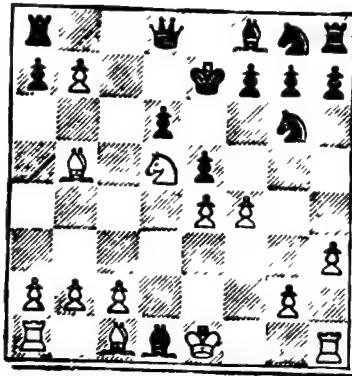
బొమ్మ-95

ఇప్పుడు మ. గు. ఫైలులోకి వెళ్ళిన బంటు నల్ల ఏనుగుపై దాడి చేస్తూంది. గు.5 లో ఉన్న రెల్లకగటు నల్లరాజుకు 'షా' చెప్తూంది. నలుపు తన మంత్రిని తప్ప మరే కాయనూ అడ్డుకాయలేదు. అలా మంత్రిని అడ్డు వేస్తే దాన్ని రెల్లకగటు భక్షించి ఇంకా 'షా' చెప్తూనే ఉంటాడు. ఈ తె.శ. సు న. రా. చంపితే తె.బ వెంటనే న. ఏ సు చంపేస్తుంది. 9వ ఎత్తులో తన మంత్రిని బలిచేసిన తెలుపు నల్లమంత్రికాదు. వల్ల ఏనుగును కూడా తినేస్తానని బెదిరిస్తున్నాడు తన మంత్రిని అడ్డు వేయడం ఇష్టంలేక నలుపు '10...రా-రా 2' అనే ఎత్తు వేశాడు. ఇప్పుడు పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది



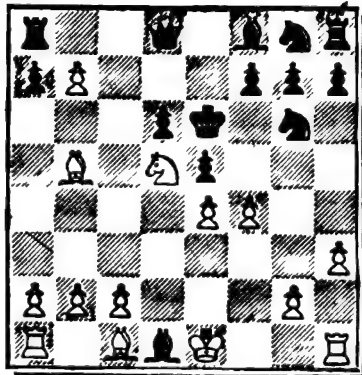
బొమ్మ-98 .

నల్లరాజు సెగలోంచి పొగలోకి వచ్చినట్టయింది. తెలుపు తన దాడిని ఉధృతం చేశాడు. '11.గు-మ 5+' అనే ఎత్తువేశాడు. ఇది చాలా శక్తివంతమైన ఎత్తు. పొజిషన్ ఎలా ఉందో 97వ బొమ్మ చూడండి.



ప్రశ్న-97

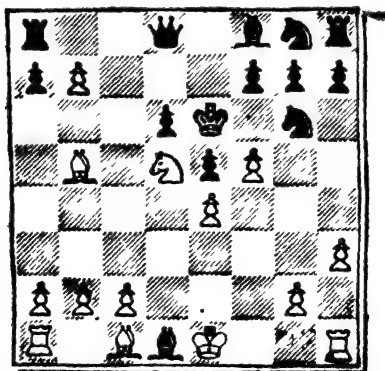
ఇప్పుడు నల్లరాజు రా. 3లోకి తప్ప మరే గదిలోకి వెళ్ళలేడు. నల్లబిరులోని 'రా.1,' 'మ2,' 'క8' అన్నీ తెల్ల బిరువుల పగలోనే ఉన్నాయి. 'షా' చెవున్న గుర్రాన్ని చంపాలంటే నల్లబిరులోని ఏ కాయనూ అది ఈ పసిడిలో ఆస్కారం లేదు విధిచేత నలుపు '11... రా-రా8' అనే ఎత్తు వేళాడు. నల్లరాజు స్వయంకృతాపరాధం వ అవ్వ దిగ్బంధంలో ఉన్నాడు. 'రా8' నుంచి ఏ గదిలోకి వెళ్ళినా క్లస్ట్ర పగ లోనేకే వెళ్తాడు. పోలిషన్ చూడండి.



ప్రశ్న-98

తెలుపు తన మంత్రిని బలిచేస్తే దేశాదు గాని పన్నెండో ఎత్తుతో నలుపు అటని కట్టించేస్తున్నాడు. ఆ ఎత్తేమిదో ఊహించండి.

కరెక్టు : '12 బ-శర కట్టు. అన్నదే ఆ ఎత్తు. ఇప్పుడు పోజిషన్ చూడండి



టౌమ్స్-99

సర్లరాజు వేరే ఏ గదిలోనికి తప్పుకోలేడు. మర లోని గుర్రాన్ని గాని శర లోని బంటుని గాని చంపలేడు. ఈ రెండింటికీ రా4లో ఉన్న బంటు కాపుగా ఉంది. నలుపు అట కట్టయి ఓడిపోయాడు. తెల్ల మంత్రిని చంపిన నల్ల శగట్టు ఇంకా ఆ చంపిన గదిలో అలాగే ఉంది.

'ఇందలి నీతి: దురాశ దుఃఖానికి చేటు !' అని ఈ ఉదాహరణతో నిరూపించి ఈ ప్రకరణాన్ని ముగింపవచ్చు. కానీ ఇందులో చాలా నీతులు ఉన్నాయి. వాటిని మెల్లమెల్లగా తెలుసుకుందాం.



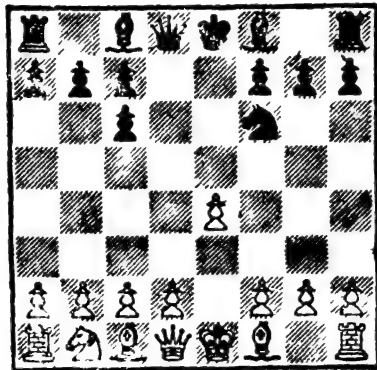
మరికొన్ని మచ్చు ఆటలు

ఎత్తులు రాయడం, చదవడం నేర్చు కొన్నాక పుస్తకంలో కనబడే ఆటలన్నీ ఇంట్లో చదరంగం బల్లమీద ఎత్తు తరువార ఎత్తు చొప్పున అడి ఏ ఎత్తు ఎందుకు ఆయా ఆటగాళ్ళు వేళారో విశ్లేషణ చేస్తూ అధ్యయనం చేయాలి. ఆరితేరిన ఆటగాళ్ళ ఆటలే మన పాఠాలు.

ఈ కింది ఆటను చూడండి

తెలుపు	నలుపు
1 బ-రా 4	బ-రా 4
2 గు-రాగు8	గు-రాగు 9
3 గుXబ	గు-క 9
4 గుXగు	ముXగు

ఈ నాలుగెత్తుల తరువార పొడిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



బొమ్మ-100

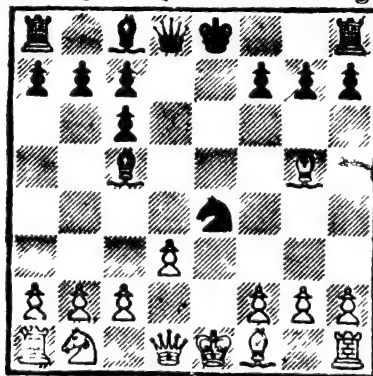
6 బ-మ

౪-మ 4

8 క్లౌసర్

గుఱు

పెరి ఇది ఘోరమైన తప్పుగా కనబడుతుంది. బంటుకోసం ఆ పది నలుపు చివరి మంత్రం తెరపులో ఉన్న గిర్రాప్పు తీసేశాడు అనుకోవచ్చు గాని ఈ ఎత్తు ఎంతో ఎంతో మంచి ఎత్తు కనుక దీని తరువాత రెండు ఆశ్చర్యకరమైన గిరులు పెట్టాం. ఇప్పుడు బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-101

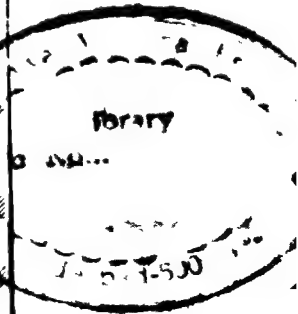
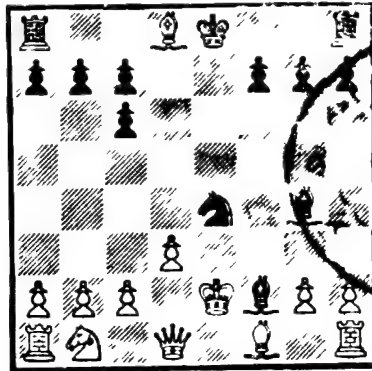
7 శృమ

శృమ+

8 రా-రా2

శ-రాగుర్ అటకట్టు

నలుపు ఎనిమిదవ ఎత్తు వేళాక ఆఖరి పొడిషన్ ఎలా ఉండో చూడండి.



టోమ్మ-102

నలుపు తన మంత్రిని బలి చేసినా, అట గెలుచుకున్నాడు. మంత్రికి బదులు ఒక గుర్రం, రెండు శగట్లూ కలిసి ఉమ్మడి శత్రుల యోధుల పై ప్రత్యర్థి అటను కట్టడం జరిగింది.

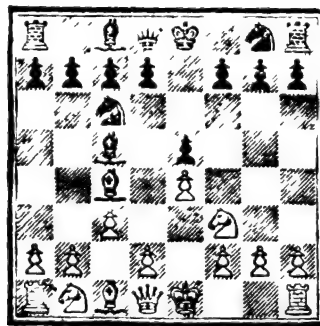
ప్రత్యర్థులు సమ ఉట్టిలు అయితే అటలు ఇంక త్వరితంగా అంతం కావు. ఎదుటి అటగాడు వేసిన ప్రతి ఎత్తుకి అర్థమే కాకుండా అంతరార్థం కూడా ఏమిదో బాగా ఆలోచించి పై ఎత్తు వెస్తే చాలా అటలు రమారమీ పడిపడిపోను ఎత్తులదాకా 'మృత్యు వేద' అన్నట్లు సమానంగా సాగుతాయి.

ప్రతి అటగాడూ తొలి ఎత్తు చగ్గర్నుంచీ ఒక ప్లాను వేసుకుని దాన్ని అమలు జరపడానికే తన ఎత్తులు కొనసాగిందాని. ప్రత్యర్థి వేసే

పై ఎత్తులను బట్టి ప్లానులో చిన్న సవరణలు చేసుకొంటూ వెళ్ళాలి. అటలో తొలి నాలుగైదు ఎత్తులను ప్రారంభపు యెత్తులంటారు. ఈ ఎత్తులను బట్టి కొన్ని కొన్ని అటలకు కొన్ని కొన్ని ప్రారంభపు పేర్లు పెట్టారు. అంతేమీ అటగాడు ఈ కింది నాలుగు ఎత్తులూ వేరాడనుకోండి.

1	ఐ-ఎ4	బి-రా4
2	గు-రా3	గు-మక3
3	క-క4	క-క4
4	ఐ-క3	

ఆ నిపుణుడు వెంటనే ఇది 'గైకోషియానా' ప్రారంభం అని చెప్పిస్తాడు. ఇటాలియన్ లాషలో ఈ మాటకు 'ప్రకాంత క్రిడ' అని అర్థం. ప్రారంభపు ఎత్తులు ప్రకాంతంగా మందకొడిగా మార్గవంగా సాగుతాయి కనుక ఈ పేరు వచ్చింది. పైన తెల్లీ ఎత్తులు వేరాక మరకమీద బంగం ఈ క్రింది పొజిషన్లో ఉంటుంది. ఇప్పుడు తెలుపు పై ఎత్తు వేయాలి.



తెలుపు వేసిన '4-బి-48' అనే ఎత్తుతో నల్లమంత్రికి ఎడమవైపు బమాల గట్టు తెరచుకొన్నాయి. తెల్లమంత్రి గడికి ఏ ఎత్తులోనైనా బేరదానికి నాలుగో ఎత్తు ఆస్కారం కలిగిస్తుంది అయితే ముఖ్యోద్దేశం మాత్రం వేరే ఉంది. ఉత్తరోత్తరా బి.మ 48 తోసి సెంటర్ని దాడి చేయడమే దీనిలోని అంతరార్థం. ఏ ప్రారంభానికైనా సెంటర్ని కంప్రోలు చెయ్యడమే పరమ ప్రయోజనం.

సెంటర్ ఎందు కింత ప్రాముఖ్యం గలదో తరవాత ప్రకరణంలో కొమ్మంతో నహా వివరిస్తాను. ప్రస్తుతానికి తివరు సెంటర్ని కంప్రోలు చేస్తారో వారే అటను కంప్రోలు చేయగలుగుతారని చెప్పే చాలు. తెలుపు వేసిన '4బి-48' అనే ఎత్తుకి నలుపు '...గు-43' అనే సమాదానం చెప్పవచ్చు నలుపు వేసిన ఈ ఎత్తుని బట్టి తెలుపు సెంటర్పై కంప్రోలుకు 5బి-మ4 అనే ఎత్తు వేయాలి. అప్పుడు అట ఇలా సాగుతుంది. 5...బి-మ4; 6బి-మ4, 4-గు-43; 7గు-48, గు-మ4; 8.0-0 (రాజా వైపు కోట కట్టడాన్ని ఇలా రెండు సున్నాలు మధ్యగీతతో సూచిస్తారు) 8...4-గు-43; 9బి-మ4, 4-48; 10 ఏ-రా 1. గు-రా2; 11. ఏ-గు-43. ఈ విధంగా అటసాగితే రెండు బలాలకీ అట సమానపాయిలోనే ఉందని సిద్ధాంత రీత్యా చెప్పినా వలుతుకన్నా తెలుపు అదే కొంచెం మెరుగు. అందుచేత 4.బి-48 అనే తెల్ల ఎత్తుకి పైఎత్తుగా నలుపు ఈ క్రింది ఎత్తును వేయవచ్చు.

4 ...	4-గు-48
5 బి-మ4	మ-రా2
6 0-0	బి-మ4
7 బి-రా 1	

ఈ ఎత్తు ముందు జాగ్రత్తకోసం వేసినది. నలుపు ౪-గు 5 అవే ఎత్తు వేయకుండా, తెలుపు వేసిన ఏదో ఎత్తు-ఆపుతుంది. మ 4 గిడిని తెలుపు సంరక్షించు కొనడం దీనివల్ల సాధ్యమవుతుంది.

7 ...

గు-౪8

8 ఏ-రా 1.

ఈ ఎత్తులో తెలుపు తన రా. ౩. ను జాచుకొనడమే జాక్ష వల్ల మంత్రి ఉన్న పైలులోనే తన ఏనుగును పెట్టి పరోక్షంగా ఆ నిలువౌ వరసపై అణమాయుషీ చేస్తున్నాడు.

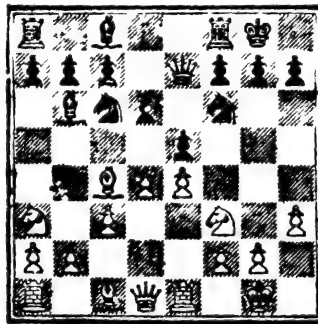
8 ...

0-0

నలుపు తన రాజుపైపు కోట కట్టుకున్నాడు. రెండు సున్నారి మధ్య చిన్న గీత ఈ ఎత్తుని సూచిస్తుందిని ఇంకోసారి గుర్తు చేస్తున్నాను.

9 గు-ఏ 3

గుర్రాలను ఏ 3 లో వెయ్యడం ఏమంటే రాబదాయకమైన ఎత్తుకాదు. (ఎందుకు కాదో తర్వాత ప్రకరణంలో వివరిస్తాను.) ఈ ఎత్తువేరక పొజిషన్ ఎలా వుంటుందో బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-104

పై బొమ్మను చూస్తే రెండు బలంకీ అవకాశాలు సమానంగానే ఉన్నట్టు కనబడతాయి. అయితే సెంటర్ లో దాడి చేసే అనువులు ఎక్కువగా ఉండడంవల్ల తెలుపు బాన్సులు కొంచెం మెరుగు అని చెప్పవచ్చు.

చదరంగం వుస్తకాల్లో ఏ ప్రారంభపు ఎత్తుల నైనా మొదటి పది లోపున సూచిస్తారు జక్కడ నుండి అటగాళ్ళు వాళ్ళ వాళ్ళ బుద్ధి కుకంరనూ కల్పనా చారుర్యాన్ని వినియోగించుకొంటూ ఎత్తులు అల్లుకు పోవాలి.

పై ఉదాహరణలో 'గైకో' పియానో ప్రారంభంలోని ఒక కాణను వివరించాను. ఈ ప్రారంభానికీ ఇంకో కాణ ఇలా ఉంటుంది

గైకో పియానో

తెలుపు

నలుపు

1 బ—రా4

బ—రా4

2 గు—రాక3

గు—మక8

3 క—క4

క—క4

4 బ—మ3

ఈ ఎత్తు తెల్ల మకకు బమూలను తేరుస్తుంది.

4 ...

గు—క3

కొలి ఎత్తులలో గుర్రాలను మోహరించడం చాలా అవసరం.

5 క—రా3

ఈ ఎత్తులోని ఉద్దేశ మేమిటంటే నలుపుగాని... కకక అనే ఎత్తు వేస్తే తెలుపు బకక అనే ఎత్తు వేస్తాడు. దీనివల్ల తెలుపు రా. క నైలు పూర్తిగా తెరచుకొంటుంది.

5 ... శ గు 3

ఇది ఉద్దేశ పూర్వకమైన తిరోగమనం. తెలుపు దీనికి పై ఎత్తుగా శ×శ అనే చర్య తీసుకొందే దానికి సమాధానంగా... ఏ బ×శ అనే ఎత్తును నలుపు వేసి తన మ. ఏ, పైలును దానికి సమాయత్తంగా తెరచుకోవచ్చును.

6 గు. - శ తి...

తెలుపు తన బలాలను మోహరించడం కొనసాగిస్తున్నాడు.

6... బ - మ 3

నలుపు తన మ శ. బలాలను అవిష్కరించాడు.

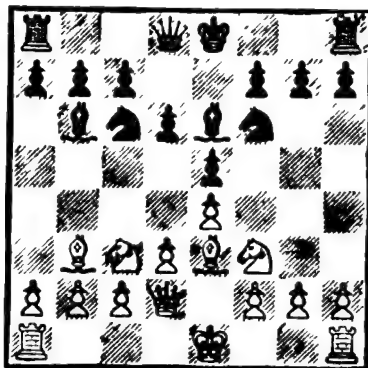
7 మ-మ 2

ఈ ఎత్తువల్ల రాణి నైపుగాని 'రాణి' నైపుగాని కోట కట్టుకొనే అవకాశాన్ని తెలుపు సమకూర్చుకొనడం జరిగింది.

7 ... శ -రా 3

- తి శ - గు 3

ఈ శగటు కదలికలోని అంతరార్థం తెలుపు వేసిన 6వ ఎత్తులోని ఉద్దేశమే. పై ఎనిమిది ఎత్తులు వేళాక పంకమీద ప్రాతిపక్ష ఇలా ఉంటుంది.



టొమ్మ-105

నలుపు ఎత్తు వేయాలి. పొడిషన్ సమానంగా ఉంది. ఇద్దరు ఆటగాళ్ళు కాలాన్ని ఏమాత్రం వృధా చేయకుండా తమ బలాలను బాక చక్కంగా మోహరించారు. ఈ పరిస్థితిలో నలుపు కోట కట్టుకోవచ్చు. తెలుపు సైతం కోట కట్టుకోవచ్చు. రాణివైపు తెలుపు కోటకడితే ఆ ఎత్తుని 9. 0-0-0 అనే విధంగా రాస్తాం రాజు వైపు కోట కడితేనే రెండు సున్నాల మధ్య చిన్న గీత ఉంటుంది రాణి వైపు కోట కడితే మూడు సున్నాల మధ్య రెండు చిన్న గీతలు ఉంటాయి.

ప్రత్యర్థి వేసిన ఎత్తుకు సరైన పై ఎత్తు వెస్తేనే మొదటి పతి ఎత్తు లోవున ఇరు బలాటా సమానతను పొందవచ్చునని 'గైకో పియావో' ప్రారంభం పద్ధతిలోని రెండు కాఖం ఉదాహరణలు నిరూపించాయి. ఈ ఎత్తు-పై ఎత్తులు సెంటర్ పై కంట్రోలు కోసమే ప్రయత్నిస్తాయి. సెంటర్ ప్రాముఖ్యం గురించి వచ్చే ప్రకరణంలో చెప్పాను.

9

సెంటర్ ప్రాముఖ్యం

సెంటర్ ని ఎవరు కంట్రోలు చేస్తే వాళ్ళు అటును కంట్రోలు చేస్తారని వెనుకటి ప్రకరణంలో చెప్పుకొన్నాం. సెంటర్ పై ప్రాణల్యం కోసమే మొదటి ఎత్తు దగ్గర్నుంచి ఏ అటగాడైనా ప్రయత్నించాలి.

బల్లమీద బలాలు పేర్చాక తెల్లబలం అటగాడు మొదటి ఎత్తు వేయాలి. మొదటి ఎత్తు వెయదానికి ఇరవై రకాల అవకాశాలున్నాయి. వీటిలో ఏది ఉత్తమమైనది? సర్వ సాధారణంగా 1. బలం ఉన్నది ఎత్తునే తెలుపు వెయదానికి సిద్ధపడవచ్చు. అట్టే అనుభవం లేని అటగాళ్ళు దీన్నే వెయడం శ్రేయస్కరం. ఈ ఎత్తువల్ల సెంటర్ పై ప్రాణల్యం లభిస్తుంది. ఈ బంటు కంట్రోలు చేస్తున్న గళ్ళలో ప్రత్యర్థి తక్షణం తులనను వేయలేడు.

బల్లమీద సెంటర్ లో గాని సెంటర్ కి దగ్గర్లో ఉన్న గళ్ళలో గాని ఉన్న కాయకే ఎక్కువ శక్తి ఉంటుంది. బల్లమీద ఇతర గళ్ళలో ఉన్న కాయలకు అంత శక్తి ఉండదు. తెలుపు వేసిన తొలిఎత్తుకు నలుపు సమాధానం చెప్పాలి.

తెలుపు

1. బ-రా4

నలుపు

గు-రా ఏ3?

నలుపు చేసిన ఎత్తు చాలా తప్పుకు ఎత్తు. అందుకే ఆ ఎత్తు తర్వాత ఒక ప్రస్ఫూర్తికపు గుర్తును నెలాం చదరంగం లిపిలో ఎక్కడ ప్రస్ఫూర్తికపు గుర్తు కనపడ్డా ఆ ఎత్తు నాసిరకం ఎత్తని చదువుకోవాలి.

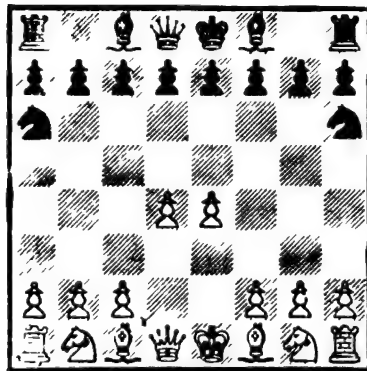
2 బ-మ4...

తెలుపు తన రెండో ఎత్తుతో సెంటర్ పై తన కంట్రోలును ఇతో ధికం చేసుకొంటున్నాడు. ఈ ఎత్తుతో సెంటర్ గళ్ళపై ప్రాబల్యం సంపాదించడమే కాక తెలుపు తన శగట్లకు ఐముం గళ్ళు తెరుస్తున్నాడు. ఉత్తరోత్తర మంచి మోహరింపుకు అవకాశాలున్నాయి.

2...

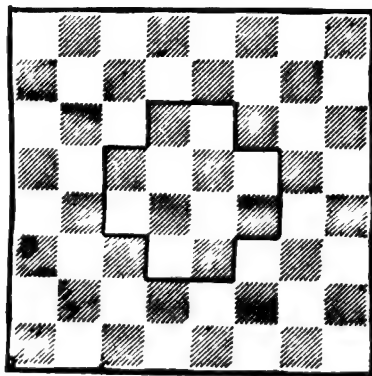
గు-వ3?

నలుపు మరో నాసిరకపు ఎత్తునే కాదు చాలా ముదనవ్వపు ఎత్తుని వేశాడు. సెంటర్ ను ఎంతో అశ్రద్ధ చేస్తున్నాడు. రెండెత్తుం తర్వాత పంకమీద బలాల్లు ఎలా వుంటాయో 108వ బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ-108

తెలుపు రెండు ఎత్తుల లోనే చెప్పుకోదగ్గ ఆధిక్యాన్ని సంపాదించాడు. సెంటర్ పై గం ప్రాంత్యం వల్ల అతని జంతువుల మొహరింపుకు మంచి ఆస్కారం వుండి. నల్ల గుర్రాలు రెండూ 'గురికి బారెడు' అని సామెత చెప్పినట్లు సెంటర్ కి చాలా దూరంలో వున్నాయి. 'ఏరి'గడిలో ఉన్న గుర్రాలు నాలుగు గళ్ళపై మాత్రమే పెత్తనం చేయగలవు. అదే సెంటర్ లో ఉన్న గుర్రమైతే ఎనిమిది గళ్ళపై కంట్రోలు కలిగి ఉంటుంది. ఈ సంగతిని ఒక బొమ్మలో నిరూపించడానికి ముందు ముఖ్యమైన సెంటర్ గళ్ళు ఏవో చూద్దాం. 107వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-107

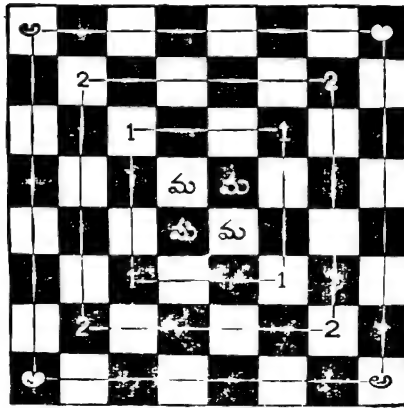
పై బొమ్మలో నల్లగీతలో కిలువ ఆకారంగా వేరుచేసిన పది గళ్ళనే ముఖ్యమైన సెంటర్ గళ్ళని పేర్కొంటాం. వీటిని అడుపులో పెట్టుకొన్న అటగాడి జంతువులకే ఎక్కువగా కదిలే వెసులుబాటు ఉంటాయి. ప్రక్క పేజీలోనున్న 108వ బొమ్మ చూడండి.

2	3	4	4	4	4	3	2
3	4	6	6	6	6	4	3
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
3	4	6	6	6	6	4	3
2	3	4	4	4	4	3	2

బొమ్మ-108

పై బొమ్మలో ఏ గదిలో ఉన్నప్పుడు గుర్రం ఎన్ని గళ్ళ మీద ఆధిపత్యం వహించగలదో అంతెల్లో సూచించడమైంది. సెంటర్ గళ్ళ చదరంలో ఉన్నప్పుడు గుర్రం ఎనిమిది డిక్యుం వైపు వెళ్ళ గలదు. అదే ఏరంగు 'పి' లో ఉన్నా క 2, గు 8 అనే రెండు గళ్ళ పై మాత్రమే ఆధిపత్యం సంపాదించును. అందుచేత ఏ ఆటగాడైనా తన గుర్రాన్ని సెంటర్ చదరంలోని గళ్ళలో నింపడానికే ప్రయత్నించాలి.

చదరంగం బిల్లని విశ్లేషణ కోసం మరొక రకంగా కూడా విశ్లేషించవచ్చును. 109వ బొమ్మని చూడండి



బొమ్మ-109

పై బొమ్మలో మధ్యలో 'మ' అనే అక్షరమున్న నాలుగు గళ్ళనీ మధ్యగళ్ళ చదరం అనీ సెంటర్ అనీ విలుస్తోంది.

ఒకటి అంతెతో కలిపిన చదరాన్ని మొదటి చట్రం లేక మొదటి ప్రేం అంటారు.

రెండు అంతెతో కలిపిన చదరాన్ని రెండవ చట్రం లేక రెండవ ప్రేం అంటారు.

'అ' అనే అక్షరాంతో కలిపిన చదరాన్ని అందు చట్రం లేక అందు ప్రేం అంటారు.

బిల్లమీద కండ్రోలు ఎన్ని రకాలుగా ఉంటుంటే చట్రాలను బట్టి కూడా చెప్పవచ్చును. అందుకే ఈ బొమ్మ వివరిం. ఇప్పుడు 110వ బొమ్మ చూడండి.

7		7		7		7
	9		9		9	
7		11		11		9
	9		13		11	
7		11		13		9
	9		11		11	
7		9		9		9
	7		7		7	

టౌమ్స్-110

ఈ టౌమ్స్ లో శగటు ఏ గదిలో ఉన్నప్పుడు ఎన్ని గళ్ళపై ఆధిపత్యం వహించగలదో ఆయా అంకెలు నూచిస్తున్నాయి.

1. సెంటర్ లో శగటు 18 గళ్ళని చూస్తూంది.
2. మొదటి చట్రంలో 11 గళ్ళని చూస్తూంది.
3. రెండో చట్రంలో 9 గళ్ళనే చూస్తూంది.
4. అంచు చట్రంలో 7 గళ్ళనే చూస్తూంది.

శగటు మూడో సెంటర్ లో ఉన్నప్పుడే ఎక్కువ శక్తివంతంగా ఉంటుందన్న సంగతిని ఈ చిత్రం నిరూపిస్తోంది. 111వ టౌమ్స్ చూడండి.

21		21		21		21
	23		23		23	
21		25		25		23
	23		27		25	
21		25		27		23
	23		25		25	
21		23		23		23
	21		21		21	

టౌమ్స్-111

పై బొమ్మలో మంత్రి ఏ గడిలో ఉన్నప్పుడు ఎన్ని గళ్ళపై ఆధిపత్యం వహిస్తుందో ఆయా అంకెలు చెప్తున్నాయి.

1. సెంటర్ లో ఉంటే మంత్రికి 27 గళ్ళపై ఆధిపత్యం ఉంటుంది.

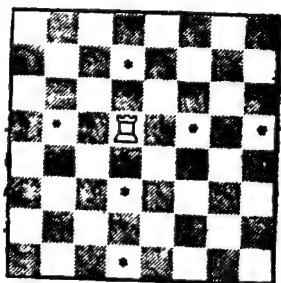
2. మొదటి చట్రంలో 25 గళ్ళపైనే మంత్రికి ఆధిపత్యం.

3. రెండో చట్రంలో మంత్రికి 23 గళ్ళపైనే ఆధిపత్యం.

4. అంచు చట్రంలో 21 గళ్ళపైనే మంత్రికి ఆధిపత్యం.

పైన చెప్పిన ఉదాహరణలన్నీ చూస్తే సెంటరు ఎనిమిది గళ్ళలోని గుర్రానికి 8 గళ్ళపైనా, శిగటుకి 13 నుంచి 11 గళ్ళమీదా మంత్రికి 27 నుంచి 25 గళ్ళదాకా ఆధిపత్య విస్తరణ ఉంటుందని తెలుస్తూంది.

ఏనుగులు పెద్ద జంతువులలోనే లెక్క. అయినా వాటి నడకలు పరిమితం కనుక ఏ గడిలో ఉన్నా కొన్ని పరిమితమైన గళ్ళపైనే ఏనుగులకు ఆధిపత్యం ఉంటుంది. కింద బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-112

ఈ బొమ్మలో ఏనుగు 'మఠ'లో ఉంది. ఆ గది నుంచి అది చుక్కలు పెట్టిన ఏ గదిలోకైనా జరగ గలదు. మంత్రి పైలులో ఏడు గళ్లు, అయిదో రేంకులో ఏడు గళ్లు కలిపి పద్నాలుగు గళ్ళపై ఈ ఏనుగుకు ఆధిపత్యం ఉంది. ఎనిమిదవ రేంకులో రా.8లో ఈ ఏనుగు ఉన్నా ఇదేదూ, అదేదూ మొత్తం పద్నాలుగు గళ్ళపై కంట్రోలు ఉంటుంది. నిజానికి ఖాళీ బల్లమీద ఏనుగును ఏ గదిలో పెట్టినా దానికి పద్నాలుగు గళ్ళపై పెత్తనం ఉండి తీరుతుంది.

పెద్ద జాతువులకూ, చిన్న జాతువులకూ ఇంతటి విస్తారమైన ఆస్కారాన్ని కలిగించే సెంటర్ కి చాలా ప్రాముఖ్యం ఉండబట్టి సెంటర్ ని కంట్రోలు చెయ్యగల ఆటగాడే ఆటను కంట్రోలు చేస్తాడన్న సూత్రం అక్షరాలా నిజమైనది

ప్రారంభం నుంచే సెంటర్ పై కంట్రోలు కోసం ఆటగాళ్ళు పాటుపడాలి. అయితే ఏ ప్రారంభంలోనైనా కొన్ని జాగ్రత్తలు తప్పకుండా తీసుకోవాలి. వాటి నుంచి ముందు ప్రకరణంలో వివరిస్తాను.

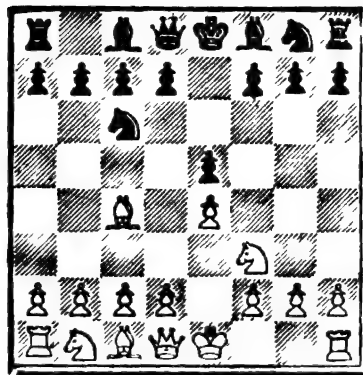
ప్రారంభంలో జాగ్రత్తలు

ప్రారంభంలోని ఎత్తులు చాలా ముఖ్యమైనవి. వాటిని సరిగ్గా వేయటానికి కొన్ని సక్రమమైన ప్రయోజనాలు మన మెదడులో ఉండాలి. నిష్ప్రయోజనమైన అనవసరపు ఎత్తులవల్ల లాభం ఉండదు. తొందరపడి వేసిన తప్పుడు ఎత్తుల వల్ల ఇబ్బందుల్లో చిక్కుకోవలసి వస్తుంది. అందుచేత ప్రారంభంలోనే కొన్ని జాగ్రత్తలు తీసుకోవాలి.

ఇంతకు ముందు ఇచ్చిన మచ్చు ఆటల ఉదాహరణలలో వది ఎత్తులలోపునే ప్రత్యర్థి ఆట కట్టయి పోవడం చూశాం. ప్రత్యర్థి తన బలగాన్ని సరిగా మోహరించక పోవడంవల్ల అది జరిగింది. అన్ని ఆటలలోనూ ప్రత్యర్థి అంత ఆశ్రద్ధగా ఎత్తులు వేస్తాడనుకోకూడదు. ప్రారంభపు ఎత్తులలోనే ప్రత్యర్థి జంతువులను మనం చంపెయ్యడానికి ప్రయత్నించం. వాటిని 'చంపవచ్చును సుమా!' అని బెదిరిస్తాం. ఆ బెదిరించబర్త జంతువులకు ప్రత్యర్థి కావులు వేసుకొంటాడు.

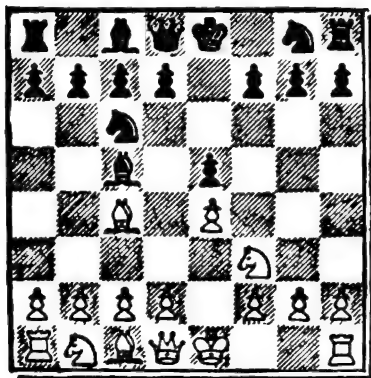
మన జంతువులను మనం మోహరిస్తూనే ప్రత్యర్థి జంతువులు కదలడానికి వాసులుబాటుని పరిమితం చేయాలి. ప్రత్యర్థికి మోహరించుకొనే అవకాశాలు ఇచ్చే ఎత్తులు మన విషయంలో మంచి ఎత్తులు కావు.

సమయం పరిపక్వమైనప్పుడే దాడి చేయాలి. 'కిరెగి వాత, వీరెగి చేత' అని సామెత చెప్పినట్టు నడచే అనువు చూసి దాడి చెయ్యాలి. తేరగా వస్తున్నాయని ప్రత్యర్థి అంతువులను కనిగించ కూడదు. ప్రత్యర్థి ఎత్తులలో కొన్ని 'జిత్తులు' ఉంటాయి మనం కళ్ళు మూసుకొని పదిపోయే వంతు మన ప్రత్యర్థి పన్న వచ్చును. తొందరపడి దాడి చేయడం వల్ల వచ్చే అనర్థాలను ఈ క్రింది ఆట రుజువు చేస్తుంది.



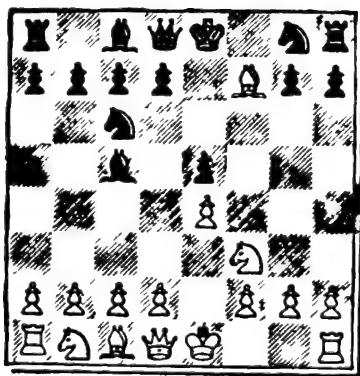
బొమ్మ-118

పై బొమ్మలోని పొజిషన్ ఈ ప్రారంభపు ఎత్తుం వల్ల ఏర్పడింది. 1బ-రా4, బ-రా4: 2గు-రాశ2, గు-చశ3: 3శ-శ4 తెలుపు చేసిన 3వ ఎత్తు చాలా శక్తి వంతమైనది. ఈ శగటు నల్లబలంలోని బల హీనమైన గడిని దాడి చేస్తుంది. అది రా.శ.2. ఆ గడిలోని బంటుకి రాజుతప్ప కాపుగా మరే అంతుపూ లేదు.



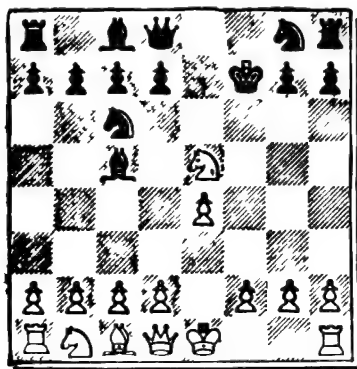
బొమ్మ-114

నలుపు 8...౪-౪4అనే ఎత్తుతో సమాధానం చెప్పాడు. తెలుపు వేసిన ఎత్తుకి ఇది డిబ్బో. ఇక్కడదాకా ప్రారంభం మనం ఇంతకు ముందు చెప్పకొన్న 'గైకోపియానో' లోని తొలి ఎత్తులే. ఇది పేరును బట్టి ప్రకాంఠమైన క్రిడ కావచ్చును. గాని ఇందులో జిత్తులు, వలలు, ఉచ్చులు ఎన్నేనా ఉండవచ్చు.



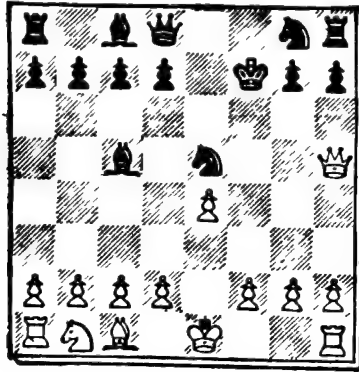
బొమ్మ-115

4. $\text{KX} \times \text{K}$ అనే ఎత్తుని తెలుపువేళాదు. K గటు చంపిన బంటుకు రాజా తప్ప కాపు లేక పోవచ్చును. అంతమాత్రాన మూడు పొయింట్ల విలువగల K గటుతో ఒక బంటుని చంపడం ఏమంత సమంజసం? పోనీ ఈ ఎత్తు తరువాత పెద్ద జంతువులను చంపగలిగే అవకాశం ఉంటే దానికి ఆర్థం ఉందనుకోవచ్చు.



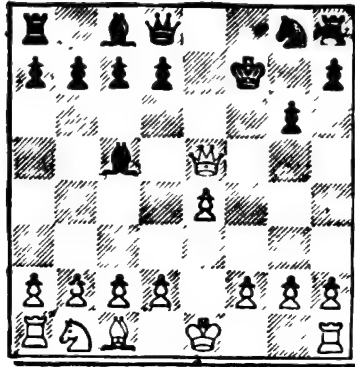
టొమ్మ - 116

4...రాజు అనే ఎత్తుని తెలుపువేళాదు. $\text{KX} \times \text{K}$ అనే ఎత్తుని తెలుపు వేళాదు. త్వరగా శత్రురాజుపై దాడి చేస్తున్నానని తెలుపు సంబర పడవచ్చు గాని అతడు వేసిన నాసిరకపు ఎత్తుల్లో ఇది రెండవది. ఇప్పుడు మరొక బంటు కోసం గుర్రాన్ని బలి చేస్తున్నాడు. ఇంతకు ముందు బంటుకోసం K గటును బలిచేశాడు. ఆ K గటును చంపడానికి నల్ల రాజు వెనుకాడ లేదు. ప్రత్యర్థి తన జంతువులను బలి చేయడానికి తొందర పడుతూ ఉంటే వాడివల్ల మనకు అనర్థాలు లేకపోతే నిరభ్యంతరంగా ఆ జంతువులను మనం చంపవచ్చు.



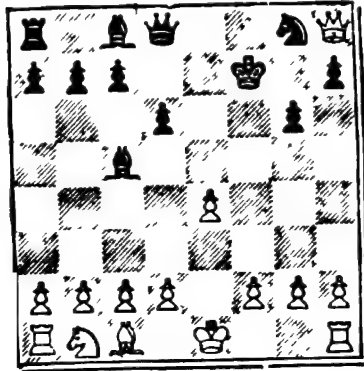
చొమ్మ-1.7

ర...గుగ్గు అనే ఎత్తుని నలుపు వేశాడు. దీనికి సమాచారంగా రి మ - ఏ ర + అనే ఎత్తుని తెలుపు వేశాడు. నలుపు రి...గు-గురి అనే ఎత్తుని వేస్తే 9. మగ్గు అనే ఎత్తుని వేసి బలిదేసిన తన కగటుకు బదులు స్వల్ప కగటుని తీసుకొందామన్న తెలుపు ఉద్దేశంలాగా కనబడుతుంది. అయినా లాభనష్టాలు వేరీగా వేస్తే రెండు బిట్లకోసం తెలుపు రెండు చిన్న జంతువులను ఇప్పటికే బలివేశాడు. ఈ ఎక్స్‌చేంజ్‌లో ఒక చిన్న జంతువు వచ్చినా నష్టంపూడదు. ఒక చిన్న జంతువు విలువ మూడుబిట్లకి సమానం. తెలుపు తొందరపడి మొదలు పెట్టడం వల్ల నలుపుకే లాభిస్తోంది.



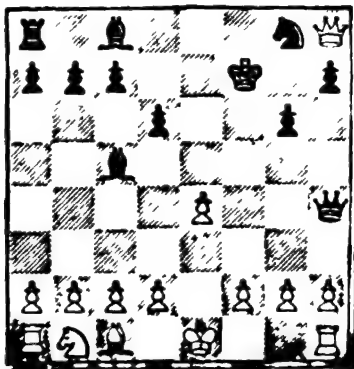
బొమ్మ - 118

పైన మనం చర్చించిన ఎత్తులేవీ నలుపు వేయలేదు. 0...ఐ-గు8 అనే ఎత్తువేసి రెల్లమంత్రి చెవున్న షా మంచి తన్తరాజుని రక్షించాడు. నల్ల బంటు పగలో ఉండి కనుక రెల్లమంత్రి దాన్ని తప్పుకొనడానికి 7మృగు అనే ఎత్తువేశాడు. ఈ ఎత్తులో ఒక వైపు నుంచి ౪4లో ఉన్న శగటుపైనా రా. లో ఉన్న ఏనుగుపై రెల్లమంత్రి ఇబ్బడి దాడి చేస్తున్నాడు. ఈ రెండు నల్లబంతువుల్లో ఏటో ఒకటి దావక తప్పదు. నలుపు ఈ ఎత్తు వస్తుందని ఆలోచించ లేదా? మోరమైన పొరపాటు చేశాడా? లేదు! కావాలనే తెలుపుని ప్రలోభపెట్టి నాశనానికి కవిస్థు న్నాడు.



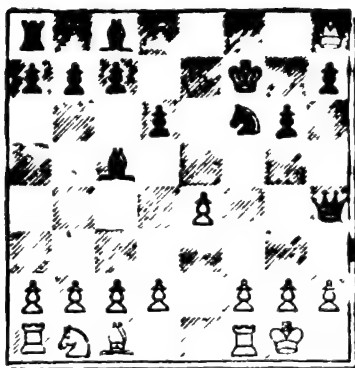
టొమ్మ-119

పెద్ద జంతువైన ఏనుగును సంరక్షించకుండా నలుపు 7...జ-మరి అనే ఎత్తుని వేసి కగటుకి కాపు వేశాడు. ఈ ఎత్తులో రెండో వల్ల కగటుకి రెల్ల బిమూలలు విడుదల అయ్యాయి. పెద్ద జంతువుని కాక కగటుని ఎందుకు నలుపు కాచుకొంటున్నదీ తెలుపు గుర్తించినట్టు లేదు. అందుకే కే మౌవి అనే ఎత్తుని వేశాడు. నల్ల ఏనుగుని చంపినందువల్ల ఇప్పుడు లాభంలాగే కనబడుతుంది. ఒక కగటుని గుర్రాన్ని తెలుపు బలి చేసి రెండు బిట్టూ, ఒక గుర్రం, ఒక ఏనుగును చంపాడు. 8 పాయింట్ల రెండు చిన్న జంతువులకు 10 పాయింట్ల ఎదుటికాయలు చంపగలిగాడు. నలుపు ఎందుకు నష్టపోవడానికి సంసిద్ధుడయ్యాడు? ఏదో ప్లాను ఉండే తీరాలి.



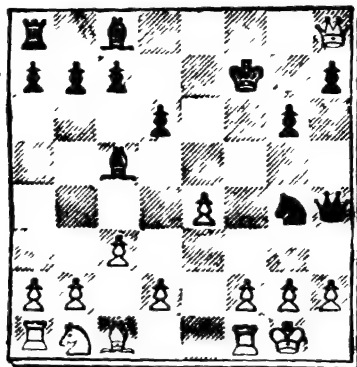
బొమ్మ - 120

8...మ-ఏన్ ఆనే ఎక్కుని నలుపు వేరారు. ఈ ఎక్కువల్ల నలుపు వేసుకన్న వ్యూహంలోని అంతరాలం బోధపడతూంది. తెల్లమంత్రిని కదన రంగానికి దూరంగా ఉంచడమే నలుపు ఉద్దేశం. తొందరపాటు దాడివల్ల తెల్లపు తన ఇతర ముందులను మోహరించలేదు. వాటికి సరియైన రక్షణలు లేవు. 8...మ-ఏన్ ఆనే ఎక్కురో ఇంకో తెలుగు ఎక్కులో తెల్లరాజు అట కట్టవుతుందని నలుపు బెదిరిస్తున్నాడు. మళ్ళీ ఆనే ఎక్కు తరువాత మనుండి తెల్లరాజు తను మ1 రోకి రప్పుకోవాలి అప్పుడు 9-గుర+అని చెప్పి నలుపు అటను గెలుచుకొంటాడు.



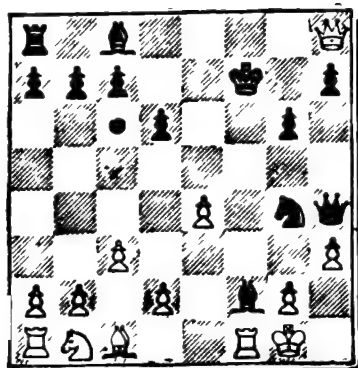
బొమ్మ - 121

రానున్న ప్రమాదాన్ని తెలుపు గ్రహించాడు. దాన్ని నివారించడానికి 9.0-0 అనే ఎత్తుని వేశాడు. ఇప్పుడు తన రా.క.బి.కు రెండు కాపులు వచ్చాయి. నలుపు ఏం తొందరపడకుండా 9...గు.క.8 అనే ఎత్తుని వేశాడు. ఈ ఎత్తుతో ఒక చిన్న జంతువుని మోహరించడమే కాక తెల్లమంత్రిని ఒక మూల బంధించేశాడు. అంత శక్తివంతమైన కాయ ఏ గడిలోనికి వెళ్ళినా పగే, కింద తనరాజు కోటలో కొంపలంటు కొనే పరిస్థితి వచ్చేస్తుంది. అయినా తెల్లమంత్రికి దిగ్భ్రంధనమై పోయింది. నలుపు బలంలో ఒక మంత్రి, శగటు, గుర్రం మూంబి మాషారుగా దాడిలో పాల్గొంటున్నాయి. ఇంకో శగటు ఏ ఇబిలోనైనా కార్యరంగం లోనికి మాకదానికి సిద్ధంగా ఉంది.



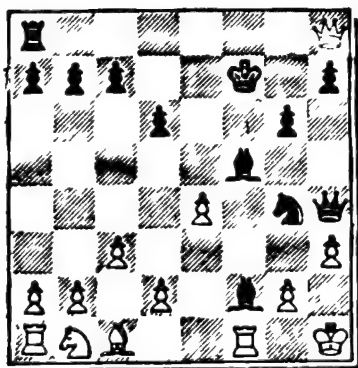
టొమ్మ - 122

తెల్ల బలంలోని ఏ జంతువు కార్యరంగంలో మాషారుగా లేవు. మరే ఎత్తు లేక 10 బి.క.8 అనే ఎత్తుని వేశాడు. తరువాత 'బి-మ4' అనే ఎత్తుని వేసి శ.క.లో ఉన్న నల్లశగటు పగ తన శ.క.లో ఉన్న బంటు మీద తప్పించాలని ఈ ఎత్తు లాప్రత్యయం. దీనికి జవాబుగా 10...గు-గు8 అనే ఎత్తుని నలుపు వేశాడు. 'మృషి అటకట్టు' అనే ఖెడిరింపు ఈ ఎత్తు వల్ల సృష్టమవుతుంది.

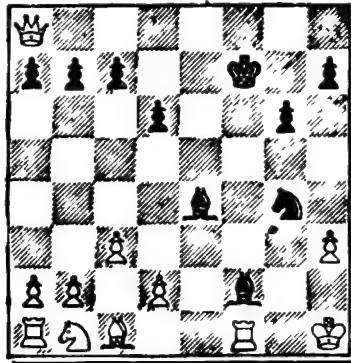


బొమ్మ - 123

పై కచ్చెడు నుంచి తప్పకోరానికి 11. బ... ఏ 3 అనే ఎత్తుని తెలుపు వెళాడు. దీనికి జవాబుగా 11 ... కxం+ అనే ఎత్తుని నలుపు వెళాడు. తెల్లవాణ్ణి కంఠం ఉచ్చులో బిగుస్తుంది (ఎxక అనే ఎత్తుని తెలుపు వేసే మxఏ+ అనే ఎత్తుని నలుపు వేసాడు. ఏ 2. గది గుర్రం పగలో ఉంది కనుక తెల్లవాణ్ణి ఏ1 లోకి వెళ్ళాలి అప్పుడు మ-క8+ ఆటకట్టు అని నలుపు జయిస్తాడు).



బొమ్మ - 124



బొమ్మ-126

విధిలేక కాయవంసిన 14.విXమ అనే ఎత్తుని తెలుపు వేశాడు. దీనికి జవాబుగా 14...శXవి+ఆటకట్టు అని నలుపు గెలుపు తొన్నాడు. ఒక గుర్రం, రెండు శగట్లు కంసి చాలా చక్కగా ఆట కట్టాయి.

పై బొమ్మని జాగ్రత్తగా పరిశీలించండి. రవ రెండులో ఒక్క నల్ల జంతువు తేడు. 1వ రేంకులో నాలుగు తెల్ల జంతువులు ఉన్నాయి. తెలుపు ఓడిపోవడానికి కారణాలు...

1. ప్రారంభంలో పొరపాట్లు.
2. ఆరంభ శూరశైలిగా మంత్రినే మొదట రంగంలోనికి తీసుకురావడం.
3. ప్రత్యర్థి 'తేరగా' రన జంతువులను ఎందుకు ఇస్తున్నాడో గమనించక పోవడం.
4. మంత్రివైపు జంతువులను అసలు మోహరించక పోవడం.

5. రాజుకు రక్షణ కల్పించుకొనక పోవడం (ఒక బంటు మీద గాని జంతువు మీదగానీ రెండు పగలున్నప్పుడు, దానికి మూడు కాపులు ఉండాలి).

6. ప్రత్యర్థి తన బాగాన్ని మోహరించు కొంది కీ అవకాశాలు ఇవ్వడం.

ఇలాగ కారణాలు బేరీజు వేసుకొంటూ పోవచ్చును. ప్రతి 'ప్రారంభం' లో కొన్ని మొలకువలు ఉంటాయి. ప్రత్యర్థి వేసిన ఎత్తుకు సరైన పై ఎత్తులు ఏమిటో చదరంగం పుస్తకాలు వివరిస్తాయి. 'మాడరన్ చెస్ ఓపెనింగ్స్' అనే ఉద్దగ్రంథం ఒకటి ఉంది. దీన్ని 'ఎమ్.సి.ఓ' అని చదరంగం ఆటగాళ్ళు పేర్కొంటారు ఇందులో ముఖ్యమైన ప్రారంభాల గురించి వివరాలు ఉన్నాయి. ప్రతి ప్రారంభానికి కాటోప కాలుగా విస్తరిల్లిన మార్గాంతరాల ఎత్తులు ఉంటాయి. వాటి నన్నిటినీ ఈ కాత్రగ్రంథం విశద పరుస్తుంది ఆట కొత్తగా నేర్పు కొంటున్న వాళ్ళ కోసం కాక కొద్దిగా పరిశ్రమ చేసిన వాళ్ళకీ అది ఉపయోగిస్తుంది.

ప్రస్తుతం మనం ముఖ్యమైన ప్రారంభాల గురించి తెలుసు కొంటే చాలు

11

కొన్ని ప్రఖ్యాతమైన ప్రారంభాలు

ఈ పుస్తకంలో ఇప్పటి దాకా 'గైడ్ పియాన్' ప్రారంభంలోని ఉదాహరణలనే చర్చించాం. '1. బ-రా 4' అనే తొలి ఎత్తుతో మొదలయ్యే ప్రఖ్యాతమైన ప్రారంభాలు రెండు దశల్ల దాకా ఉన్నాయి. ఒక్కొక్క దానికి ఒక ప్రత్యేకమైన పేరు ఉంటుంది.

ఒకటి అనుభవంలేని ఆటగాళ్ళు అనుకరించ వలసిన ప్రారంభంలో 'స్కావి ఓపెనింగ్' ఒకటి. ఇదే ఈ క్రింది ఎత్తులతో మొదలవుతుంది.

రెలువు

1. బ-రా 4

2. గు-రా 3

3. బ-మ 4

నలువు

బ-రా 4

గు-మ 3

[8]

ఈ ఎత్తుతో సెంటర్ పై కంట్రోలు కోసం పోరాటం ప్రారంభం అవుతుంది. రెండో తెల్లగట్టుకూ గిట్టు విడుదల అయ్యాయి.

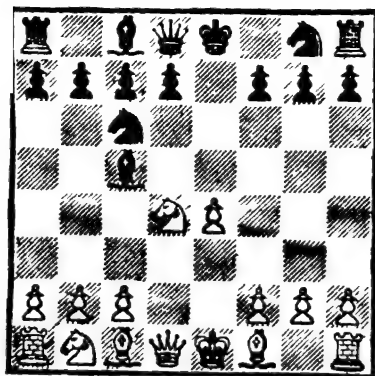
3. ...

ఐXఐ

4. గుXఐ

౪-౪ 4

నలుపు వేసిన నాలుగో ఎత్తు మంచిదే. అయితే 4... గు-౪3 అనే ఎత్తుకూడా వేసి తెల్ల రా.ఐ మీద దాడి చేయవచ్చు. అప్పుడు తెల్ల 5. గు-౪3 అనే ఎత్తుతో సమాధానం చెప్పవచ్చును. నలుపు నాలుగో ఎత్తు వేళాక పొజిషను ఈ క్రింది విధంగా ఉంటుంది.



చొమ్మ-127

తెల్లగుర్రం మీద రెండు పగలున్నాయి. తెల్ల గుర్రానికి మంత్రి కాపు ఒకటి ఉంది. ఒక జంతువు మీద రెండు పగలున్నప్పుడు రెండు కాపులు అవసరం. అందుచేత 5. ౪-౪3 అనే ఎత్తుతో మ4లో ఉన్న

గుర్రానికి మరో కాపు తేవడమే కాక తెల్ల మ.శ.కు అటలో మోహరింపు జరిగింది. ఇప్పుడు రెండు బలాలు సమానంగా ఉంటాయి.

‘గైకోపియానో’లో కన్నా ‘స్కాచి ఓపెనింగ్’లో అట ఆసక్తి దాయకంగా సాగి రక్తి కట్టడానికి వీలుంది. ప్రారంభంలో తీసుకోవలసిన జాగ్రత్తలు తీసుకుంటూ మోహరింపులు కట్టుదిట్టంగా చేస్తే అట నేర్పుకొంటున్న కొత్తవాళ్ళు సైతం సమఉజ్జీగా తయారు కావచ్చును. అనుభవంవల్ల అటలోని మెలుకువలు తెలుస్తాయి.

స్కాచి ఓపెనింగు ఇంకోరకంగా కూడా సాగవచ్చు. ఆ ఎత్తులు నాలుగో ఎత్తులో నలుపు సమాధానం దగ్గిర్చుంటే మారుతాయి. ఈ కాలను కూడా చూడండి.

తెలుపు

నలుపు

1. బ-రా4

బ-రా4

2. గు-రాకర్తి

గు-రాకర్తి

3. బ-రా-మ4

బ×బ

4. గు×గు

గు×గి

5. గు-మశగి

గ-గుగ

6. గు×గు

తెలుపు తన రా.బను క-మగి అనే ఎత్తులో కాదుకొందామనుకొంటున్నాడు. దానికి వీలుగా గుర్రాలను పరస్పర సహాయం కోసం ఎత్తు వేశాడు.

ఇదే కర్రు ఎత్తు. 8...మఱుగు అన్నది చెడ్డ ఎత్తు. అప్పుడు 7.మ X మ+, రా X మ; 8.శ-రాగు అనే ఎత్తులు వస్తాయి. తెలుపు తన తరువాత ఎత్తుతో 9 బ-రా అని వేసి ఒక జంతువును కబళిస్తానని చెబి రిస్తాడు.

7. శ-మ8

బ-మ4

తెలుపు '1. బ-రా4' అనే ఎత్తుతో ప్రారంభించిన అన్ని ఆట లలో నలుపు బ-మ4 అనే ఎత్తును ఏ అసౌకర్యాలు లేకుండా వేయగలిగితే, తన రక్షణ సమస్యలను రమారమి పరిష్కరించినట్లే.

8 బ X బ

బ X బ

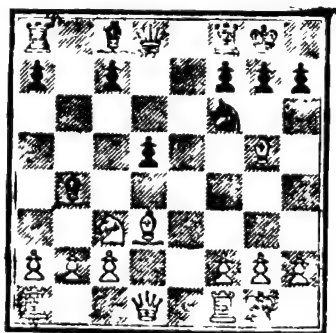
9. 0-0

0-0

రాజు పైలు ఖాళీ అయినప్పుడు రెండు రాజులూ ప్రమాదం వచ్చే పరిస్థితి ఏర్పడుతుంది. అందుకే ఇద్దరూ త్వరితంగా కోటలు కట్టు కొన్నారు. సెంటిరలోవోవర్ స్వరం కాయలను చంపు రానానే ఏలెనంత తొందరగా కోట కట్టుకోవడం ఆటగాళ్ళ విద్యుత్తదర్శం.

10. శ-రాగు.

పదో ఎత్తు తర్వాత ఆట పొజిషన్ ఈ క్రింది విధంగా ఉంటుంది.



ఇది చాలా ప్రమాద భరితమైన దాది. నల్ల మంటు తెలుపు బెడిస్తున్నాడు. ఈ బెడిరింపు రెండు రకాలు: ఒకటి :- 11. కంగు, మంగు : 12. గుగ్గ, మంగు; 13. ఏ-గు1. దీని పరితంగా కగటును గెలుచుకోవచ్చు రెండో బెడిరింపు :- 11. గుగ్గ, మంగు, 12. కంగు, మంగు; 13. కంగు+తరవాత ఎత్తులో మండ్రిని క్రింద వచ్చు.

10. ...

క-రా3

ఏ నల్లబంటుపై తెలుపు తన దాడిని కేంద్రీకరిస్తున్నాడో ఆ మంటుని బంటుని ఈ ఎత్తులో కాస్తున్నాడు.

11.మ-రా3

మ. ఏను మ 1లోకి గాని, రా1లోకి గాని తీసుకురావడానికి ఇది సన్నాహం. పైగా గుగ్గలోని కగటుతో గుర్రాన్ని చంపి, ఆ కగటుని నల్ల బంటు చంపితే రాక. పైబులో నలుపుకు దొంతర బంటును ప్రాప్తింప చేయడానికి చాలా ఇది ఒక స్థానం. ~~మంటుని ఏ కగటు-రాకృతైన దొంతర బంటు బంబండికరమే~~

11...

క-రా2

12 మవ-రా1

ఏ-గు!

వన్నెండు ఎత్తులు సాగివా అట సమానంగానే ఉండి.

ఈ స్కాచి ఓ పెనింగ్ లోనే మరో కాబి ఉండి దాన్ని 'స్కాచ్ గేంబిడ్' అంటారు. ఉత్తరార్ధరా ఆధిక్యం కోసం ముందుగా ఒక బంటుని బరి చేయడాన్ని చదరంగపు పరిభాషలో 'గేంబిడ్' అంటారు. ఈ ప్రాంత విధానాన్ని గమనించండి.

తెలుపు

నలుపు

1 బ-రా4

బ-రా4

2 గ-రా4

గు-మ4

3 బ-మ4

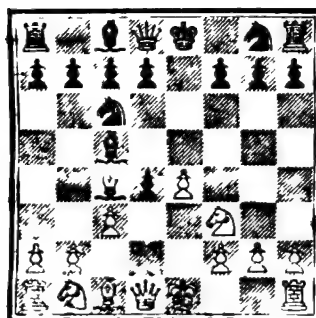
బXబ

ఇక్కడదాకా స్కాచ్ ఓపెనింగ్. ఇప్పుడు తెలుపు ఒక బంటుని బలిచేసే ప్రాబల్యం సంపాదించాలని, జంతువును సునాయానంగా మోహరించాలని ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

4 క-మ4

క-క4

5 బ-క8



టౌమ్-129

తెలుపు ఇంకో బంటుని బలి చేస్తానంటున్నాడు. ఇప్పుడు వేసిన ఎత్తుకన్నా '5.గు-గు8' అనే ఎత్తుని వేస్తే నల్ల రాక2 పై చాడి ఇనుమడించ వచ్చును గాని ఒకే జంతువుని తొలి పట్టాల్లో రెండు సార్లు కదపడం మంచి వ్యూహరచన అనిపించుకోదు.

5...

విజయ

తెలుపు 'పుష్పల్లోపేట్టి ఇస్తున్నట్టు' ఇచ్చిన నిలిచిపోయింది
నలుపు స్వీకరించాడు. గేంబిల్ నిపుణుడే 'గేంబిల్ స్వీకారం'
అంటారు. తిరగబట్టిస్తే 'గేంబిల్ తిరస్కారం' అంటారు. ఈ గేంబి
ల్ ని తిరస్కరించి నలుపు 5...విజయ అనే ఎత్తును వేయవచ్చును
గాని వేయలేదు.

6 గుజరాతి

విజయ

7 మ-గురి

మ-మి

8 గు-మి

రాగు-రా2

9 మ-శి

0-0

10 0-0

గు-గు

11 విజయ

గు-రా3

మొదటి ఒక విజయను అప్పనంగా పుచ్చుకొన్నా ఇప్పుడు తన
విజయను ఇచ్చేయ్యడమే నలుపు ద్వారా ప్రయత్నించినా ఈ
11...గు-రా2; 12. వి-మి4. శ-గు8; 13. శ-గు2 అనే ఎత్తుల వల్ల
తెలుపు చాలా ప్రయత్నం చేసి చివరకు విజయం సాధించింది.

12 గు-గు

విజయ

13 మ-వి

శ-మి

రెండు విజయాలలోనూ ఆట సమానంగానే ఉంది.

స్కాటి గేంబిల్ లాగే చదరంగంలో చాలా రకాల గేంబిల్
ప్రారంభాలు ఉన్నాయి. వీటిలో 'కింగ్స్ గేంబిల్' ఒకటి. ఆ ప్రారంభం
ఇలా ఉంటుంది.

కింగ్స్ గేంబిల్

1 బ-రా1

బ-రా4

2 బ-రా4

ఈ శగటు బంటును ఆదిలోనే బలి చేయడానికి మూడు కారణాలు ఉన్నాయి. 1) సెంటర్‌ని కంట్రోలు చేయడం. 2) ప్రత్యర్థి యొక్క రా4పై ఉత్తరోత్తరా దాడి మోపు చేయడం. 3) మోహరింపులో లాభం పొందడం.

2...

బxబ

3 గు-రా4

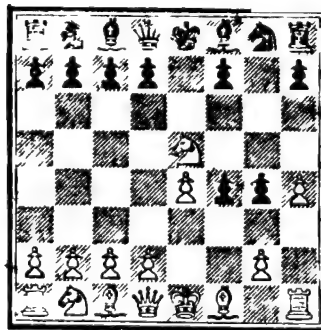
బ-రాగు4

4 బ-రావ4

బ-గుత్

కౌగుసెరాట్

ఈ అయిదు ఎత్తులూ అయ్యాక పొజిషన్ ఎలా ఉంటుందో కింది బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ-180

సెంటర్ మీద ప్రాంతం సంపాదించడానికి ఇది మహత్తరమైన ఉదాహరణ. సెంటర్ లో ఉన్న గుర్రం ఎనిమిది గళ్ళమీద అధిపత్యం చెలాయించగలదని ఇంతకు ముందు ప్రకరణంలో తెలుసుకున్నాం. ఈ గుర్రం మీదకు పగను నలుపు తెస్తే దాన్ని మి.కి గాని అక్కణ్ణుంచి రాక4కి గాని వేయవచ్చు. అప్పుడు కూడా ఆ గుర్రం ఎనిమిది గళ్ళమీద అధికారం చెలాయిస్తూనే ఉంటుంది.

'1-రా4' అనే ఎత్తుతో మొదలయ్యే మరొక ప్రారంభాన్ని 'రైల్ పేజ్' అంటారు. ఇది చాలా ప్రసిద్ధమైనదే కాక విహార ప్రదర్శనలో ఉంది. ఈ ప్రారంభంలోని మొదటి ఏడు ఎత్తులు చూడండి.

రైల్ పేజ్

1. 1-రా4

మొదటి

2. గు-రాక3

గు-మక3

3. క-గు6

~~తెలుపు వర్షంగా ముప్పు రాక4కి దాని దీర్ఘాన్ని ఉత్తర~~
తరా క్షగు అనే ఎత్తు గుగ్గ అనే ఎత్తు వేస్తాను జాగ్రత్త అని
పెచ్చరిస్తున్నాడు. ఈ క్షగు ఎత్తుపల్లె వికర బాబులు కూడా ఉన్నాయి.
నలుపు తన మును ముందుకు తోయలేదు. తోస్తే గుర్రం తెరపులోకి
వస్తుంది. అది కడిలితే మంత్రి పోవచ్చు. నలుపు మంత్రి వైపు మోహ
రింపుకి అటంకాలు ఉన్నాయి.

3...

గు-మపి8

దుష్టలకు దూరంగా ఉండడమే కాదు. దుష్టలను దూరంగా ఉం
దాలి. ఒక్క ఎత్తులో ఎన్నో బెదిరింపులు చాటుతున్న తెల్ల కగటుపై
నింటి పగను నలుపు తెచ్చాడు.

4. క-ఏ4,

ఇంకా తన బెదిరింపును తెలుపు సాగిస్తూనే ఉన్నాడు! అయినా నల్ల రా.బిను కఠింప లేదు. 4కxగు, మబxక; 5గుxబ, అనే ఎత్తులకు సమాధానంగా 5...మ-మ6 అనే ఎత్తు పడుతుంది.

4...

గు-క8

తెల్ల రా. బి పీద ఎదురుదాడి

5 0-0.

తెలుపు ఈ దాడిని నిర్లక్ష్యం చేయవచ్చు.

5...

క-రా2

ఈ ఎత్తుకు బదులు '5...గుxబ' అనే ఎత్తుని వేస్తే ఆట.మరో విధంగా విస్తరిస్తుంది.

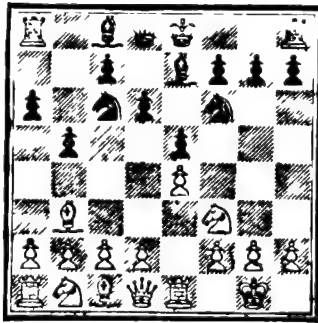
6. ఏ-రా1

బ-మగ4

7. క-గు8

బ-మ8

ఈ విధెత్తులు వేకాక పొజిషన్ ఎలా ఉంటుందో కింద బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ-181

తరవాత ఆట ఇలా సాగవచ్చు.

8. మ-48

0-0

9. బ-రావీ3

నలుపు శ-గుర్ అనే ఎత్తుని వేయకుండా ఇది ముందు జాగ్రత్త.

9...

గు-మవీ4

ఏనుగు రేకులో ఉన్న గుర్రానికి అధిపత్యపు గట్టు చాలా పరిమితంగా ఉంటాయని మనకు తెలుసు. అయినా నలుపు ఈ ఎత్తు వేయడంలో ఉద్దేశ మేమిటంటే మంత్రివైపు నుంచి ఎదురుదాడి చేయడమే. రైల్వేలో ప్రారంభంలోని ప్రయోజనాలు తెలుపు నలుపుంటు వేరు వేరుగా ఉంటాయి. సెంటర్ ని కంట్రోలు చేస్తూ రాజు పక్క దాడి చేద్దామని తెలుపు ఉద్దేశం. సెంటరుపై కంట్రోలు వదులుకోకుండా మంత్రి వైపు నుంచి ఎదురు దాడి చేద్దామని నలుపు భావిస్తున్నట్లు తెలుస్తున్నది.

ప్రస్తుతానికి ఈ శగటు ఏం ప్రమాదకరంగా కనబడ్డంటే గాని మగు1 నుంచి రావీ7 దాకా ఇన్న ఐమూరలు ఈ శగటులో కంట్రోలు చేస్తూ దాడి చేయడం తెలుపు యొక్క ఉద్దేశం.

10...

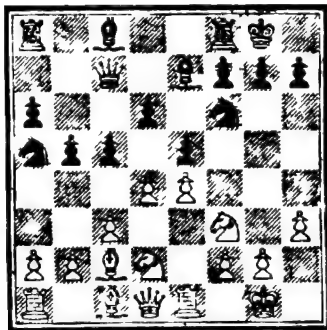
మ-48

11 బ-మ4

మ-42

12 మగు-మ2

ఈ గుర్రాన్ని ఉత్తరార్ధరా రాజువైపు దాడిలోనికి తీసుకు వస్తాడు. ఇప్పుడు 'పొలిషన్' చూడండి



బొమ్మ-132

ఆట మంచి రసకందాయంలో ఉంది. ఇక్కడ మంచి ఆటగాళ్ళ పరిభంను బట్టి ఆట సాగటానికి అస్సార్లర్ల ఉంది

'1. బ-మ4' అనే ఎత్తుతోనే కాదు రెల్ల ఆటగాడు. '1. బ-మ4. అనే ఎత్తుతో కూడా సెంటర్ పై కంట్రోలును పొందినాడు. 'కింగ్స్ గేంబిల్' లాగే 'క్విన్స్ గేంబిల్' అనే ప్రారంభం ఒకటి ఉంది. ఇది చాలా ప్రసిద్ధమైనది. వీటి తొలి ఎత్తులు చూడండి.

క్విన్స్ గేంబిల్

1. బ-మ4

బ-మ4

2. బ-మ4

రెలుపు ఈ బంటుని అప్యనంగా ఇచ్చేస్తున్నాడు. ఇందులో మూడు అంతరార్థాలు ఉన్నాయి.

1. సెంటర్ నుంచి ఎదుటి బంటుని తప్పించడానికి ప్రలోభపెట్టడం.

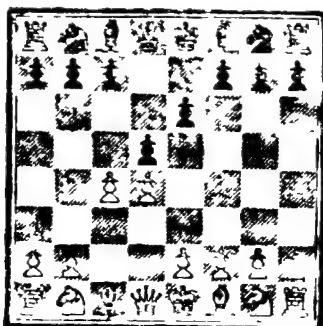
2. నలుపు ఈ ప్రలోభానికి లోనవక పోతే మ-బ మీద ఒత్తిడి పెంచడం,

3. మళపైబు ద్వారా దాడి చేయడం. ఆపైబును కంట్రోలు చేయడం.

2...

బ-రా4

నలుపు ప్రలోభానికి గురి కాలేదు. తొలి రెండు ఎత్తుల తర్వాత పొడిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



చొమ్మి-183

ప్రలోభానికి గురై తెల్ల కబను తీసుకొంటే అటు ఒక రకంగా సాగుతుంది. తిరస్కరిస్తే ఇలా సాగుచున్నా

3. గు-మళ3

గు-రాళ3

4. క-గు6

గు-రా4

5. బ-రా3

0-0

6. గు-ళ3

మ-గు-మళ3

7. ఏ-ళ1

బ-ళ3

8. క-మళ3

బxబ

తెల్ల అకిందిన ప్లాను లోనికి నలుపు పడుతున్నాడు. పరస్పర సంహారాలు ఇంక మొదలవుతాయి

9. కxఐ	గు-మ4
10. కxక	మxక
11. 0-0	గుxగు
12. ఏxగు	ఐ-రా4

ఇప్పుడు పొజిషన్ కింద బొమ్మలో మోస్తరుగా ఉంటుంది.

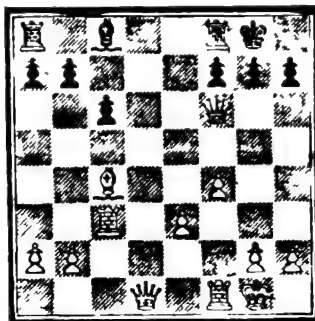


బొమ్మ-184

మంత్రి బంటుతో మొదలయ్యే ఆస్తి ప్రారంభంలో నలుపుకు ఒక సమస్య ఎప్పుడూ ఏర్పడుతుంది తన మ.శ.ను నలుపు ఆటలోనికి తీసుకు రాగలిగితే ఆ సమస్య పరిష్కారమైనట్టే. దాన్ని తెలుపు వారించాలి. దానికి వేరే మార్గాలు ఉన్నాయి. ప్రస్తుతం పై పొజిషను నుంచి ఆట ఎలా సాగుతుందో చూద్దాం.

13. ఆxఐ	గుxఐ
14. గుxగు	మxగు
15. ఐ-క4	మ-క8

ఈ ఎత్తుల తర్వాత పొజిషన్ ఈ కింది విధంగా ఉంటుంది.



టొమ్మ-185

ఇప్పుడు తెలుపు ఎత్తు వేయాలి. మంచి ఎత్తే కనుగొన్నాడు.

16. బ-శ 5

నల్ల మ.శ.ను పట్టు గడికి బంధించేస్తున్నాడు. 16... క×పె
అన ఎత్తును నలుపు వెయిలేదు. 17. బ-రా 4 అనే ఎత్తుతో ఆ కగటును
తెరవులో పెట్టి తరివార బంట్లుతో తెలుపు కబళిస్తాడు.

16....	బ-మగు 4
17. క-మ 8	బ-గు 5
18. ఏ-మక 2	ఏ-మ 1
19. మ-రా 2	బ-మవి 4

ఆట సరి సమానంగా ఉంది, నలుపు మంత్రి వైపు నుంచి ఎదురు
దాడి చేస్తున్నాడు. తెలుపు సెంటర్ పై కంట్రోలును ఒదులుకోలేదు.

1. రా-మ4 అనే తొలి ఎత్తుతో మొదలయ్యే ప్రారంభాలు కూడా రెండు దశల్లో దాకా ఉన్నాయి. ఈ ప్రాథమిక ప్రబోధినిలో అన్ని ప్రారంభాల గురించి వివరించడం సాధ్యం కాదు.

సాధన వల్ల పనులు సమకూరుతాయి.

అధ్యయనం వల్ల ఆట పట్టుబడుతుంది.

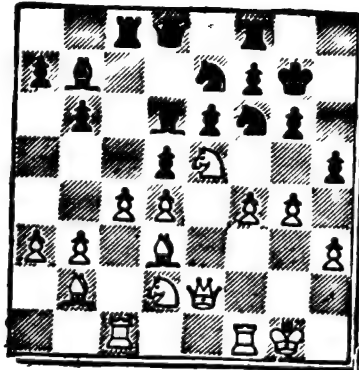
చదరంగంలో ప్రారంభం- మధ్య ఘట్టం- తుది ఘట్టం అనే మూడు దశలు ఉన్నాయి. ఇప్పటిదాకా ప్రారంభం గురించి తెలుసుకోన్నాం. వచ్చే ప్రకరణాల్లో మిగతావి తెలుసుకొందాం.

12

మధ్య ఘట్టం కల్పనలు

ప్రారంభంలో మంచి ఎత్తులు వేసి, బరిగంలోని జంతువులను బాగా మోహరించి, సెంటర్ పై కంట్రోలు సాధించిన తరువాత ఆట మధ్య ఘట్టంలో పడుతుంది. ఇప్పుడు ఎలాగూ నాలుగైదు ఎత్తుల దాకా ముందు ఊహించి ఆ పొజిషన్ చేరుకొనడానికి వీలైన పరిస్థితులను కల్పించు కోవాలి. తన జంతువులను కంట్రైన్ చేసి నడిపించాలి. ఈ 'కాంట్రీనేషన్' అనే ఇంగ్లీషు పదాన్ని తెలుగు అటగాళ్ళు కల్పన అంటారు.

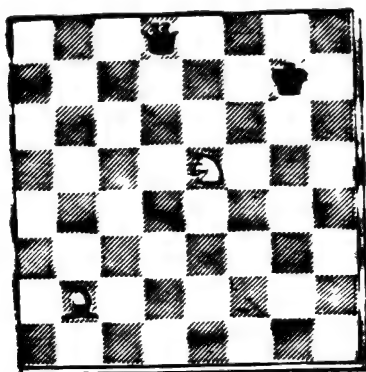
ఈ కింది బొమ్మను చూడండి.



బొమ్మ - 136

[9]

మగటిలో ఉన్న తెల్లకగటి వర్ణరాజుపై గురి పెడుతుంది. తెల్ల
రాజు అటుగాను ఈ కింది చిత్రంలో ఉన్న 'పౌజ్డస్' సాధించడానికి
ఉపాయం వస్తుతున్నాడు.



చిత్ర-137

ఈ కగటి వర్ణరాజుకి మరొక చిన్న అంతున్నందు కఠినమైన గతి
నివ్వే తెల్ల గుర్రం: దానిరాజు అనే ఎత్తుని చూస్తే ముక్తిని ఈ
కింద వస్తున్న ఈ పౌజ్డస్ లోనికి రావాలంటే కొన్ని కష్టాలు అవ
వలసి రావీ వరమృత ఎత్తులు వేయాల్సి.

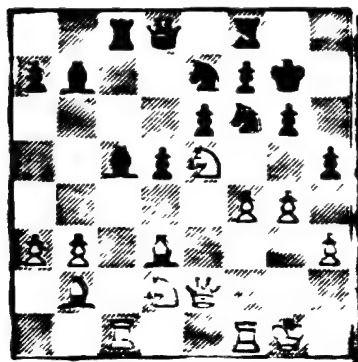
1. అ.మగట.

అ.గ.అ.

2. ముగట.

అ.గ.అ.+

అనే పై ఎత్తులు చేశాక 138వ చిత్రంలోని పౌజ్డస్ వస్తుంది.



బొమ్మ-138

తెలుపు తన కాంపినేషన్ లో తొలి అంచెను దాటాడు. మళ్ళీ బ్రూంబరో నున్న తన అంటుసి తొంగించాడు. నలుపు నేనిక ఎత్తులన్నీ వజ్రనై నడే ఏడివర్లు నలుపు లాఫ్ నో పొందాడు. ఒక అంటు రోలికింది తెలుపు తాను కుహించు తొలి 'పొలిషన్' లోనికి మిగతా అంతువులను ముట్టాడి.

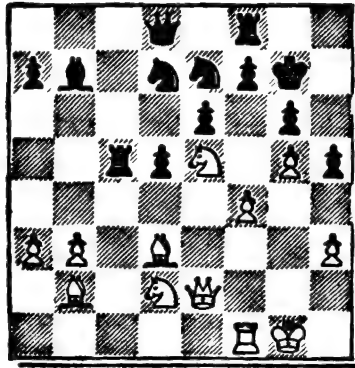
3 ఏళ్ళు.

ఏళ్ళు

4 అంగుళ

గుమలి

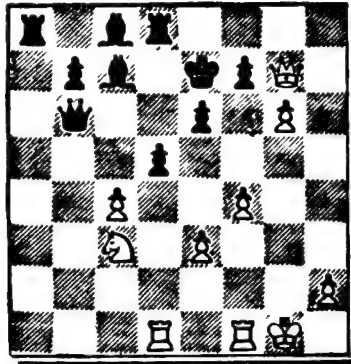
ఇంకో రెండు ఎత్తులు నేరుగానే తెలుపు అచిరో కుహించు పొలిషన్ కి అన్ని అంతువులా కడిరాణ్ణ. 138వ బొమ్మ చూడండి.



టౌమ్స్-139

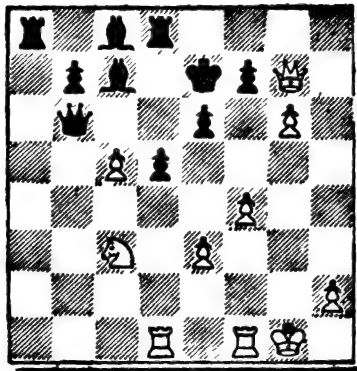
ఇప్పుడు తెలుపు రాను ప్లాను వేసుకున్న 5-గు-4-రి: తెరచిరాగా అనే ఎత్తుని వేసి నల్లమంత్రిని కనిపించవచ్చును. ఒకవేళ నల్ల అటగాడు '4...గు-మ2' అనే ఎత్తుని వేయలేదనుకొండి. 'కొంగు-గు-4' అనే ఎత్తుని వేసి ఒక్క పాయింటు బంటులో సెంటర్లో ఉంటూ, ఎనిమిది గళ్ళపై అణచుకొని చేతున్న మూడు పాయింట్ల గుర్రాన్ని తోచేయవచ్చును.

మధ్యపట్టంలో కల్పనలు చేయడానికి ముందు చూపు ఉండాలి. మనం ఊహించిన క్రమంలో ప్రత్యర్థి ఎత్తులు వేయక తప్పదు. అదే విధంగా కల్పనను రూపొందించాలి. దీన్నే 'ఓపెపో' అని కూడా అంటారు. 'ఓపెపో' పోతే ప్రత్యర్థి మన కల్పన వల లోంచి జారి పోవచ్చును. దానికి ఏ మాత్రం అవకాశాన్ని మనం ఇవ్వ కూడదు. 140వ టౌమ్స్ను చూడండి.



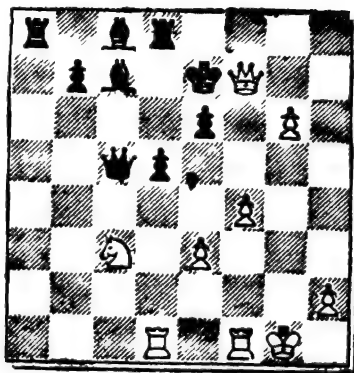
టొమ్మ - 140

తెలుపు ఎత్తు వేయాలి. జంతువులను లెక్క పెట్టుకొంటే తెల్ల బలంలో నాలుగు బంటూ, రెండు ఏనుగులూ, ఒక గుర్రం, ఒక మంత్రి మూరమే ఉన్నాయి. నల్ల బలంలో నాలుగు బంటూ, రెండు శగట్లూ రెండు ఏనుగులూ, ఒక మంత్రి ఉన్నాయి. తెల్ల బలంలో ఒక చిన్న జంతువు తక్కువగా ఉంది. అయినా 'దెంపి'. ఉండడం వల్ల తెలుపు మంచి కల్పన చెయ్యడానికి ఆస్కారం ఉంది అయితే చాలా జాగ్రత్తగా ఒక వరసలో ఎత్తులు వేయాలి. 1. గబxబ అనే ఎత్తుని వేసి బ-శ8 అని బెడిసిస్తే దానికి సమావాసంగా ఏ-శ1 అనే ఎత్తుని నలుపు వేసి తెలుపు వేసిన ప్లానును తగ్గించేస్తాడు. 1. మxబ+ అనే ఎత్తుని తెలుపు వేస్తే నల్లవాడు మ8 లోనికి జారు కొంటాడు. అందువేత ఈ ఎత్తులేమీ వేయకుండా 'దెంపిని' వదులు కోకుండా తెలుపు 1. బ-మxర1 అనే చక్కటి ఎత్తుని వేశాడు.



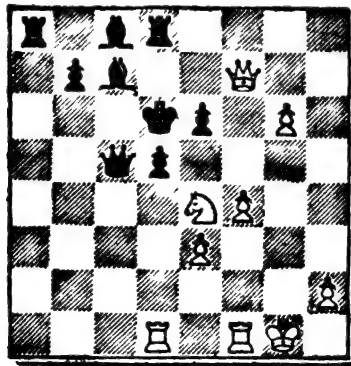
బొమ్మ-141

1. బ-మగర్ అనే ఎత్తువల్ల నల్లరాజు మరీ లోనికి జారు కోదానికి మీలు కాకుండా తెలుపు కట్టుడిట్టం చేశాడు. అదే ఎత్తుతో ఒక దెబ్బకు రెండు పట్టలన్నట్టు నల్లమంత్రిపై దాడి కూడా చేశాడు. ఇప్పుడు ఏ-శ! అనే ఎత్తువేసే సావకాశం నలుపు పోగొట్టు కొన్నాడు. ఈ విసుగు ఎత్తు వేసి అటకట్టును సవర్తి చేసుకోవాండా మంత్రి పోతుంది నలుపు విధిగా తన మంత్రితో తెల్లబంటును చంపాలి. అప్పుడు 2. మ X బ+ అనే ఎత్తుని తెలుపు దింపి పోకుండా వేస్తాడు. అలా వేళాక పొడిషా ఈ కింది విధంగా ఉంటుంది.



బొమ్మ-142

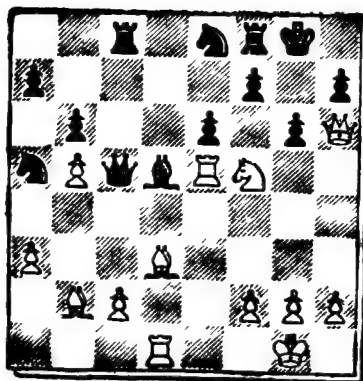
ఇప్పుడు నల్లరాజు మలిలోనికి వెళ్ళినా తెలుపు కొద్దిన నష్టమేమీ లేదు పైపెచ్చు చాలా రాథమే కలుగుతుంది తెలుపు తన కల్పనను దెంపొ పోకుండా కొనసాగించు కొనవచ్చు. 2... చా-మరి అనే ఎత్తువేళాక పరిస్థితి అనుకూలించడం వల్ల తెలుపు 8 గు-4+ అనే ఎత్తుకేస్తాడు. అప్పుడు పొడిషన్ ఈ కింది విధంగా ఉంటుంది.



బొమ్మ-148

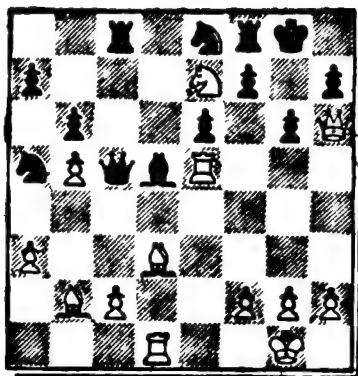
తెల్లగుర్రంతో నల్లరాజు మీద, నల్లమంత్రి మీద తెలుపు ఇబ్బంది చాడి చేశాడు. ఈ పోర్టు నుండి రేక్షించుకొనడానికి 2... బి-గ్గు అనే ఎత్తుని నలుపు వేయలేదు. ఆ బంటు తెరవులో ఉంది. మ1లో ఏనుగు పొంది ఉంది. నల్లరాజు షా నుండి తప్పుకోవడానికి 38 లోనికి వెళ్ళక తప్పదు. 38... రా-గి అయ్యాకి కిగ్గుమ, రాగ్గు; 2మగ్గు+ అనే ఎత్తులు చకచకా పడతాయి. తరువాత మ లో ఉన్న ఏనుగును తెల్లమంత్రి 'గుడుకాయస్వాహ' అని తినెయ్యవచ్చు. అదిలో ఒక చిన్న జంతువు తక్కువైనా మంచి కల్పనవల్ల, దెంపొను తమలు కోకుండా ఎత్తులు వేయడం వల్ల తెలుపు చాలా ఎదుటి జంతువులను చంపి ఆట గెలుచుకొనే స్థితిలోనికి వచ్చింది.

మన జంతువులు ఎదుటి రాజు దరిదాపుల్లో ఉన్నప్పుడు 'కాంబి నేషన్' కోసం వెదకాలి. కొన్ని చిన్న పెద్దా జంతువులను బలి చేయ వంసి వస్తే రావచ్చు గాక, ఎదుటివాళ్ళ ఆట కట్టవతుండన్న దీమా మనకు ఉండే ఎంతటి ల్యాగమైనా సమంజసమే.



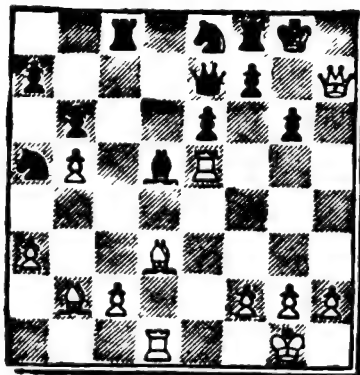
టొమ్మ-144

తెల్ల జంతువులు అన్నీ కార్య రంగంలో ఉన్నాయి. అయితే ఒక దాని కొకటి అడ్డంగా ఉన్నట్లు కనబడుతున్నాయి. తెల్ల గుర్రాన్ని ఆ గడినుంచి ఎంత త్వరగా తప్పించ గలిగితే అంత త్వరగా కగట్లూ ఏనుగూ తెలుపు గెలుపుకు తోడ్పడతాయి. 1. గు-రా7+ అనే ఎత్తుని వేయాలి. అది వేళాక పొజిషన్ టొమ్మ 145 లో రాగా ఉంటుంది.



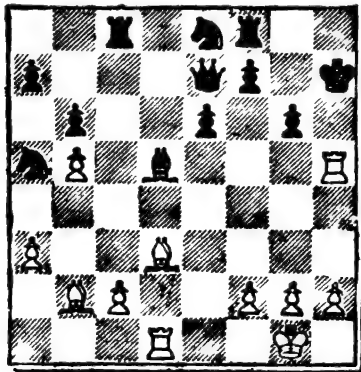
బొమ్మ-145

షా చెప్తున్న తెల్ల గుర్రాన్ని తంపకుండా రాజు ఏదోనికీ కప్ప
కొండే 2 ముఖవిఠాటకట్టు అవుతుంది. అందుచేత విధిగా 1...
ముగ్గు అనే ఎత్తుని నలుపు వేసి తీరాలి. ఆ ఎత్తునే నలుపు వేశాడు.
ఇప్పుడు తెలుపు తన మంత్రిని బలి చేస్తున్నాడు. 2. ముగ్గు+ అనే
చక్కటి ఎత్తుని వేశాడు. కింది బొమ్మని చూడండి.



బొమ్మ-146

తెలుపు చేసిన ల్యాగం వల్ల నల్లవాణ్ణా మీద దాడి మెరుపు దాడి అయింది. తెలుపు తీరుబాటుగా 2. ఏ-ఏ6 అనే ఎత్తుని వేసివుంటే నలుపు 2... ఐ-౪4 అనే ఎత్తుతో తన మండ్రిని కార్యరంగం లోనికి తెచ్చేవాడు. (2...ఐxఏ అనే ఎత్తు చాలా పొరపాటు ఎత్తు. అప్పుడు ౩.మx ఏఐ ఆటకట్టు అవుతుంది). 2. రాxమ అనే ఎత్తు నలుపు వేసి తీరాలి. అదే ఎత్తుని నలుపు వేశాడు. ఇప్పుడు ౩. ఏ-ఏ6+ అనే ఎత్తుని తెలుపు వేశాడు. కింది బొమ్మను చూడండి.



బొమ్మ-147

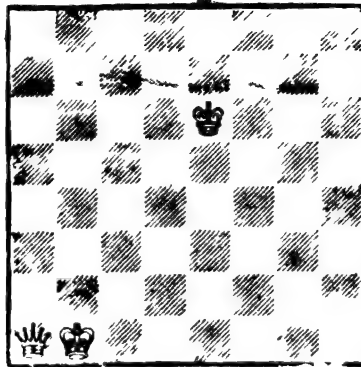
౩...ఐxఏ అనే ఎత్తును నలుపు వేయలేదు. ఆ బంటు కగటు తెరపులో ఉండి అందుచేత ౩...రా-గు1 అనే ఎత్తుని నలుపు వేయాలి. ఆ తరువాత 4.ఏ-ఏ3 ఆటకట్టు అని తెలుపు సగర్వంగా చెప్పాడు.

కాంటినేషన్ల క్రింది మధ్య మట్టంలో బెప్పుకొన్నా కల్పన లన్నవి ప్రారంభం లోనూ తుడిమట్టం లోనూ కూడా సాధ్యమవుతాయి. ప్రతి కల్పన వల్లా ఎదుటివారి ఆటను కట్టడం జరగదు. చిన్నా పెద్ద జంతు వుండు చంపి మనకు ఆ కల్పన లాభసాటిగా ఉండేట్టు చూసుకోవాలి. ఎదుటివాళ్ళ కన్నా మన బలగం మెరుగ్గా ఉంటే ఆట తుడి మట్టంలో నెగ్గే అవకాశాలు మనకే ఉంటాయి.

13

ఆట తుది ఘట్టం

ఆట మధ్య ఘట్టంలో ఉన్నప్పుడే, బలాలు అసమానంగా ఉండే బలగం చాలా తక్కువ ఉన్న ఆటగాడు ఎదుటి ఆటగాడి సామర్థ్యం తెలుసుకొని దిశ్చయ చేసి తన ఓటమిని ఒప్పుకొంటాడు. ఆట తుది ఘట్టం లోనికి వచ్చాక బలాలు అసమానంగా ఉన్నప్పుడు ఇక చెప్ప వలసిన అవసరమే లేదు. మనకో మంత్రి ఉండి ప్రత్యర్థికి మరే బలం లేదను కోండి ఆరడు రిజైన్ చేయక పోతే అతడి ఆటను కట్టవలసిన బాధ్యత మన మీద ఉంటుంది.



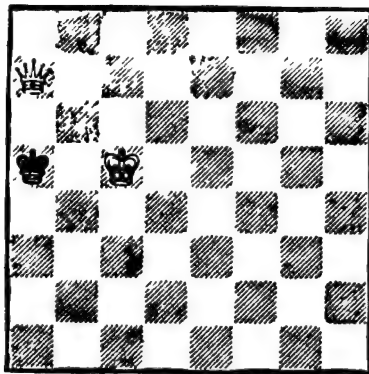
148వ బొమ్మలో ఉన్న గళ్ళలో లాగ కాయలు ఉన్నాయనుకోండి. తెలుపు ఎత్తు వేయాలను కోండి. ఎనిమిది ఎత్తులలో నల్లరాజు ఆటను కట్ట వచ్చు. ఎత్తులు చూడండి.

- | | |
|-----------|-------|
| 1. రా-శ2 | రా-మ4 |
| 2. రా-మ8 | రా-శ4 |
| 3. మ-శ8 : | |

నల్లరాజు కదలికను సౌర్యమైనంత తక్కువ చేయడానికి ఈ ఎత్తు.

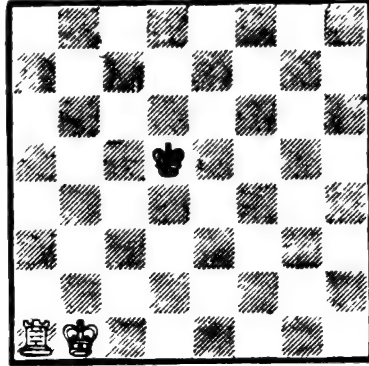
- | | |
|-------------------|--------|
| 3... | రా-మ4 |
| 4. మ-రా7 : | రా-శ8 |
| 5. రా-శ4 | రా-గు8 |
| 6. మ-మ7 | రా-వ3 |
| 7. శా-శ5 | రా-వ4 |
| 8. మ-మవ7 ఆటకట్టు. | |

నల్లరాజును ఒక మూలకు ఏనుగు నైలు లోనికి నెట్టి తెల్లరాజు, తెల్లమంత్రి కలిసి ఆట కట్టారు. ఆట ఆఖరి దశలో పొడిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



బొమ్మ-149

ఇలాగే ఒక ఏనుగు రాజు కలిసి ఎదుటి పక్షపు ఒంది రాజును కట్టవచ్చు. కిందిబొమ్మ చూడండి.



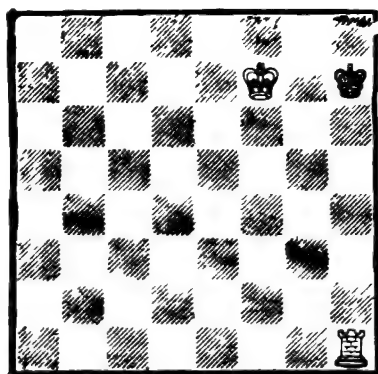
బొమ్మ-150

పదిహేను ఎత్తులలో నల్లరాజును కట్టవచ్చు. ఈ కింది ఎత్తులు చూడండి.

- | | |
|-------------|--------|
| 1. రా-గు2 | రా-మ6 |
| 2. రా-శ2 | రా-రా5 |
| 3. రా-స3 | రా-రా4 |
| 4. రా-శ4 | రా-రా5 |
| 5. ఏ-రా1+ | రా-శ4 |
| 6. రా-మ4 | రా-శ5 |
| 7. ఏ-రా శ1+ | రా-గు4 |
| 8. రా-రా4 | రా-గు3 |
| 9. రా-రా5 | రా-గు4 |

10. ఏ-రా గ1+	రా-ఏ4
11. రా-శ4	రా-ఏ8
12. రా-శ5	రా-ఏ2
13. రా-శ8	రా-ఏ1
14. రా-శ7	రా-ఏ2
15. ఏ-ఏ1 +	ఆటకట్టు

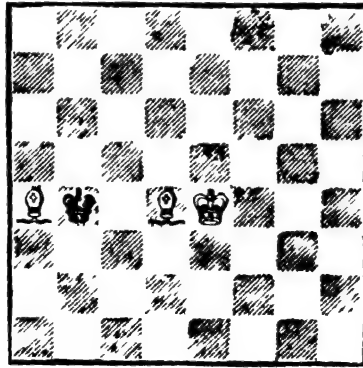
చాలా ఓపికగా నల్లరాజును ఒక ఓవె రేంకులోకి తరిమి ఆ రాజును ఎదురుగా రెల్లరాజును తీసుకొచ్చి అప్పుడు షా చెప్పి ఆటకట్టాలి. రాజులు ఎదురు బొదురుగా ఉన్నప్పుడే ఇటువంటి పస్థితులలో ఓందీ రాజును కట్టడానికి ఆస్కారం ఉంటుంది. బొమ్మ చూడండి



బొమ్మ-151

ఈ బొమ్మలోని పొడిషన్ లోనికి 150వ బొమ్మలో కనబడే కాయలను ఎంత చాచకట్టంగా నడిపించాలో చూడారు కదా! '5.ఏ-రా1+' అనే ఎత్తు చాలా ముఖ్యమైనది.

రెండు శగట్లతో కూడా ఒంది రాజు అట కట్టవచ్చును. కింది బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 152

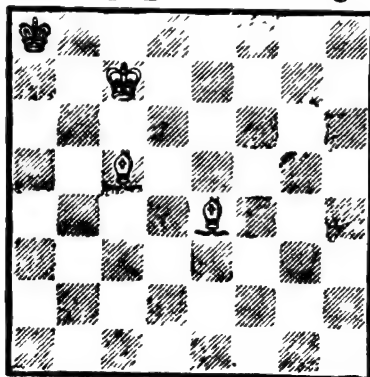
ఈ పొజిషన్ లో తెలుపుడి ఎత్తు వేసే దిక్కు. పదకొండు ఎత్తులలో నల్లరాజు అటను కట్టవచ్చు. ఆ క్రమాన్ని చూడండి.

- | | |
|------------|---------|
| 1. శ-మ 1 | రా-శ 6 |
| 2. శ-మ 2 | రా-గు 5 |
| 3. రా-మ 5 | రా-గు 4 |
| 4. శ-మ 3 | రా-మ 6 |
| 5. రా-శ 8 | రా-మ 4 |
| 6. శ-మ 8 | రా-వ 3 |
| 7. శ-గు 4 | రా-వ 2 |
| 8. రా-శ 7 | రా-వ 8 |
| 9. శ-మ 3+ | రా-వ 2 |
| 10. శ-మ 5+ | రా-వ 1 |

11. శ-రా4+

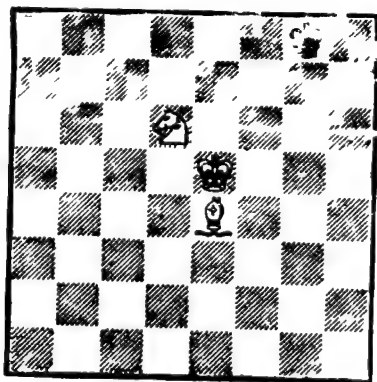
అటకట్టు

ఈ ఎత్తులు కూడా ఒక క్రమంలో సాగి నల్లరాజును ముప్ప, రేంకు లోనికి తిరిగి అట కట్టడమైంది. కింద బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 153

ఒంటి రాజును కట్టాలంటే మన జంతువులతో పాటు మన రాజు కూడా సహకరించాలి. ఒంటిరాజును ఒక శగడూ ఒక గుర్రంతో సైతం కలిసి కట్టవచ్చును. కింద బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 154

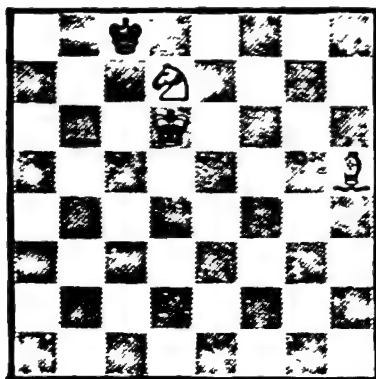
పై బొమ్మలోని పొడిషన్‌లో ఉన్న కాయలను కొన్ని ప్రత్యేక మైన ఎత్తులలో కడిపి నల్లరాజును కట్టవచ్చును. రెండు శగట్లలో శత్రు రాజును కట్టడానికి వేసిన ఎత్తులకన్నా చాలా ఎక్కువ సంఖ్యలో ఇప్పుడు ఎత్తులు వేయాలి. శత్రురాజును ఒక మూల గడిలోనికి తరిమి వెయ్యాలి. అందులోనూ మన శగటు ఏ రంగు గడితో ఆ రంగు మూల గడిలోనికి శత్రురాజును తరమాలి. దీన్ని సాధించడానికి రెండు మూడు అంచెలున్నాయి. మొదటి అంచె చూడండి.

తెలుపు	నలుపు
1. రా-శ6	రా-ఏ1
2. గు-శ7+	రా-గు1
3. శ-శ5	రా-శ1
4. శ-ఏ7,	

నల్లరాజును ఎడమ పక్కకి తరమడానికి ఈ ఎత్తు ముఖ్యం.

4. ... -	రా-రా1
5. గు-రాశ	రా-శ1
6. గు-మ7+	రా-రా1
7. రా-రాశ	రా-మ1
8. రా-మ3	రా-రా1
9. శ-గు6+	రా-మ1
10. శ-ఏ5	రా-శ1

ఈ పది ఎత్తులు వేగక పొజిషన్ ఎలా ఉంటుందో ఈ కింది బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ - 155

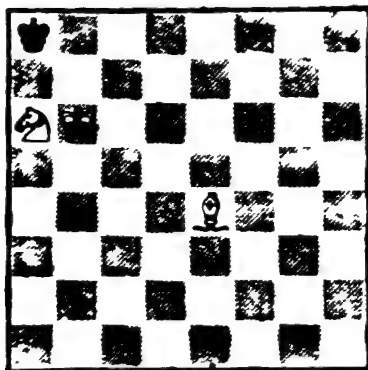
తెలుపు తన పతకంలో చాలా వరకు కృతకృత్యం దయ్యదు. అయితే ఇంకా చాలా ఎత్తులు వేస్తేనే గాని ఆశయం సిద్ధింపదు. మిగతా ఎత్తులు చూడండి.

11. గు-శ6:	రా-మ1
12. గు-గు7+	రా-శ1
13. రా-శ6	రా-గు1
14. రా-గు6	రా-శ1
15. శ-గు4+	రా-గు1
16. శ-శ5	రా-వ1

ఇంక మూడెత్తులలో ఆటకట్టయి పోతుంది

17. గు-శ5	రా-గు1
18. గు-ఎ8+	రా-ఎ1
19. క-నా4	అటకట్టు

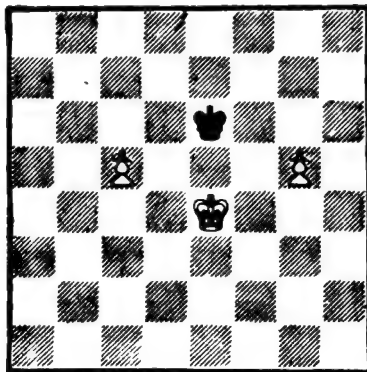
అట కట్టయ్యాక పొడిగ్గవ్ ఎలా ఉంటుందో ఈ కింది బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ-156

వంటొమ్మిడి ఎత్తులు ఒక క్రమబద్ధంలో వేస్తేనే గాని గు1లోని నల్లరాజు ఏ!లోనికి తరమడం జరగలేదు. అట కట్టే అంతువులు మూడూ కంసికట్టగా క్రమశిక్షణలో కనాడు చేసిస్తూ కదిరితేనే గాని లక్ష్యం వైరవేలేదు ఈ కట్టెత్తులకు సారనం చేస్తే అంతువులు ఎప్పుడు కదపాలో, ఎందుకు కదపాలో విశదమవుతుంది. నల్లరాజు కదలడానికి కొన్ని గళ్ళను మాత్రమే పరిమితం చేసుకొంటూ పోవాలి. చిట్టచివరి కట్టెత్తు వేసే సమయానికి క మూడు కట్టెలో ఉండాలి. ఇది ముఖ్యం,

రెండు చిన్న బంటువులే కాదు. రెండు అడ్డంలేని బంటు మనకున్నా అటు గెలవవచ్చు. కిండిబొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 157

తెలుపు ఎత్తు వేయాలి. రెండు అడ్డంలేని బంటు తెల్ల బలంలో ఉన్నాయి. తెల్లరాజు సహాయం లేకుండానే తెలుపు అటు గెలవవచ్చు. ఎత్తులు చూడండి.

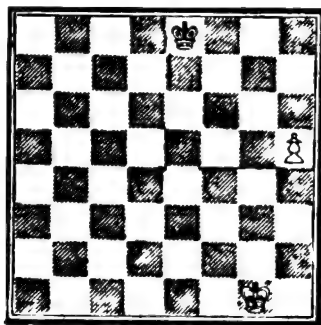
1. బ-గు8 - రా-శ8

2. బ-శ8 రా-రా8

3. బ-గు7 రా-శ2

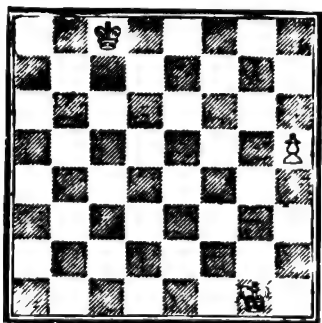
4. బ-శ7

తెల్ల బంటు మంత్రికాక తప్పదు. ప్రత్యర్థి తన బంటుని మంత్రిని చేయడానికి ఉపక్రిమిస్తున్న సమయంలో సాధారణంగా మన రాజు ఆ బంటుకి కొంత దగ్గరగా ఉండే ఆ బంటుని మంత్రి కానివ్వకుండా ఆపగలం. 158వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-158

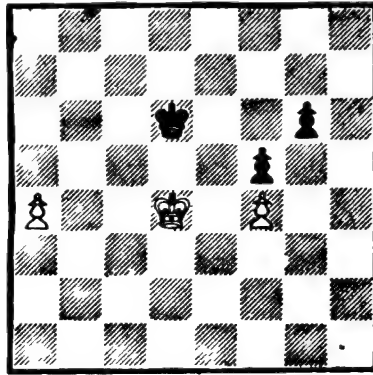
రెల్లబంటు మూడెత్తులలో మంత్రి కాగిండు. ఈ బంటు ఉన్న గడినుంచి ఒక చదరం పై బొమ్మలో మాదిరిగా మానసికంగానే గీసుకొన్నామనుకోండి. ఆ మూడెత్తుల చదరంలోనే నల్లరాజు ఉన్నాడు. కనుక ఆ బంటు పురోగమనాన్ని ఆపి దాన్ని చంపే ఆస్కారం నల్ల రాజుకి ఉంది. తెలుపుదే ఎత్తయితే చదరం లోకి నల్లరాజు ప్రవేశం లేదు అవుతుంది. ఇప్పుడు కింది బొమ్మని చూడండి.



బొమ్మ-159

ఇప్పుడు నల్లరాజు ఎట్టి పరిస్థితులలో తెల్లబంటు వురో గమనాన్ని ఆపలేడు.

అద్దంలేని బంటు ఏ అటగాడి కుట్రాయో ఆ అటగాడు గెలవడం తథ్యం. ఈ కింది బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-160

పై పొజిషన్ లో నల్ల బలంలో రెండు బంటూ తెల్లబలంలో రెండు బంటూ ఉన్నాయి. అయితే నల్లబంటు రెండింటికీ అద్దం ఉండి తెల్ల బలంలోని ఏనుగు బంటుకి అద్దం లేనేలేదు. ఇటువంటి సందర్భం వచ్చి నప్పుడు చాలా జాగ్రత్తగా ఎత్తులు వేయాలి. తెలుపుదే మొదటి ఎత్తయితే ఎత్తుల క్రమం ఇలా ఉంటుంది.

తెలుపు

నలుపు

1. బ-ఏ5:

రా-౪8

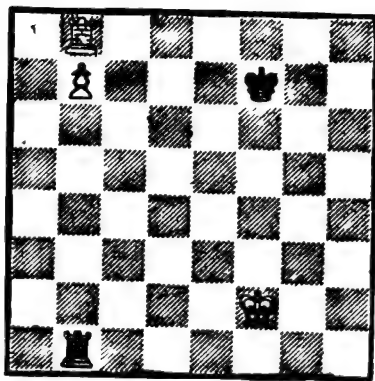
2. రా-రా5:

రా-గు4

3. రా-శ6	రాXబ
4. రాXగు8	రా-గు8
5. రాXబ	రా-శ8
6. రా-రా6	రా-శ2
7. రా-రా 7 :	రా-శ1
8. బ-శ5	

ఈ బంటుకి ఇంక అడ్డంలేదు. తెల్ల పీనుగు బంటును చంపడానికి నల్లరాజు తన బంట్లకు కాపు ఉండకుండా దూరానికి వెళ్ళక తప్పలేదు. ఈ బోపున తెల్లరాజు రెండు నల్లబంట్లను చంపేసి తన బంటుకి ఏ విధమైన అడ్డంకులూ లేకుండా చూసుకోవడం జరిగింది.

అడ్డంలేని బంటుని మంత్రిని వెయ్యడమే ప్రధానం కాదు. ఆట గెలవడం ముఖ్యం. ఏదో గతిని చేరుకున్న బంటునైనా బలియింప గలవ వచ్చును. ఈ కింద బొమ్మను చూడండి.



బొమ్మ-161

తెల్లబంంలో ఒకబంటూ ఏనుగు ఉన్నాయి నల్లబంంలో ఒక్క ఏనుగే ఉంది తెల్ల ఏనుగు బంటును రక్షిస్తోంది. ఆ గడినుంది అది కదిలితే బంటుని భక్షించడానికి నల్ల ఏనుగు సిద్ధంగా ఉంది. తెల్లరాజు ఆ బంటు దరిదాపుల్లోనికి రాకుండా నల్ల ఏనుగు ఎప్పుడైనా...ఏ-గురి అనే ఎత్తు వెస్తే తెల్లరాజు అయిదోసేంకు దాటి రాలేడు. అయినా పై పొడివనలో తెలుపుదే గెలుపు కాగం ఒక అయ్యపు పట్టు ఎత్తు ఉంది. నిజానికి అది ఎత్తు కాదు జిత్తు !

తెలుపు

నలుపు

1. ఏ-రాపిరి :

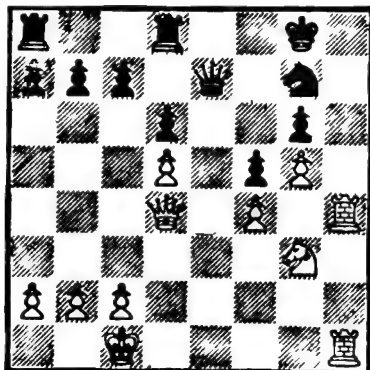
ఏ×ఐ

లేకపోతే బంటు మంత్రీకాక తప్పదు.

2. ఏ-ఏ7+

తరవాత ఎత్తులో నల్ల ఏనుగును తెల్ల ఏనుగు కబళించి వేస్తుంది. నల్లరాజు ఒంటరాజు కాక తప్పదు. తెల్ల ఏనుగు రాజు కిలిసి ఈ ఒంట రాజును కట్టడం ఇంక నల్లేరు మీద బండి నడక.

మధ్యమట్టంలో నుంచి ఆట ఎప్పుడు తుడి మట్టంలో పడుతుంటో చెప్పలేము. పొడివన బాగుంటే మన కాయల కదలికలో కల్పనకు అవకాశం ఉంటే ఒక్కొక్కసారి నాలుగైదు ఎత్తుల్లో ప్రత్యర్థి ఆట కట్టవచ్చు. బల్లమీద ఇరు బలాలలో కాయలు ఎక్కువ సంఖ్యలోనే ఉండవచ్చు గానీ ఒక ఆటగాడికి కచ్చెత్తులు చప్పున తట్టవచ్చు. రెండు మూడే తుంంలో ఆట కట్టే అవకాశాలన్న పొడివనను 'సమస్య'లుగా అప్పుడప్పుడు పత్రికల్లో ప్రకటిస్తూ ఉంటారు. 'సమస్య'లను ప్రత్యేకం రచించే సిద్ధహస్తాలు కూడా ఉంటారు. ప్రతి సమస్యలోనూ ఒక కీలకం ఎత్తు ఒకటి మొదట ఉంటుంది. అది తట్టగానే గెలుపు దానంతట అదే సిద్ధిస్తుంది. ఒకటవ సమస్యను చూడండి.

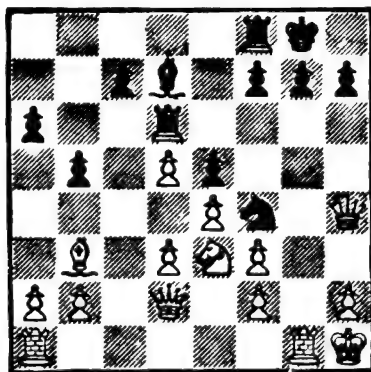


సమస్య-1

తెలుపు ఎత్తువేసి మూడెత్తుల్లో అట కట్టాలి. ఆ ఎత్తులు ఇవి.

1. ఏ-రా6+ రా-42
2. మ×గు4? రా×మ
3. ఏ (1)-ఏ7 అటకట్టు

ఇక రెండో సమస్య చూడండి. నలుపు ఎత్తువేసి మూడెత్తుల్లో అట కట్టాలి.



సమస్య-2

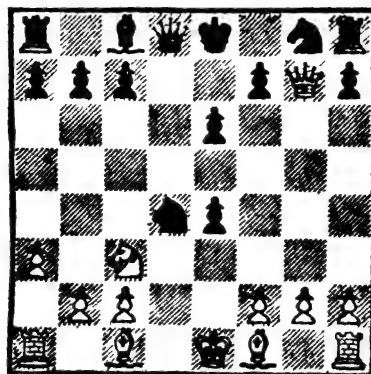
1 ... మ×ఏ8+!!

2. రా×మ ఏ-ఏ8+

3. రా-గు8 ఏ-ఏ8 ఆటకట్టు

సాధారణంగా సమస్యలను రెండేళ్లులో ముగించవలసినవి గానే
కవిస్తూ ఉంటారు.

ఈ క్రింది సమస్యను చూడండి. నలుపు రెండేళ్లులో ఆట కట్టాలి.



సమస్య-8

1 ... గు×ఐ8+

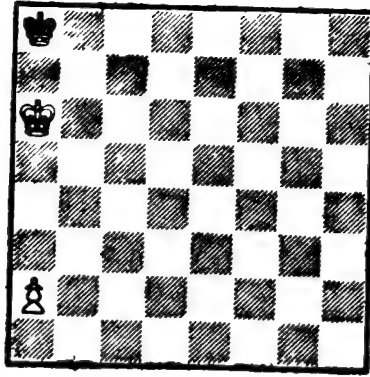
2. రా-రా2 మ-మ8 ఆటకట్టు.

ఇటువంటి సమస్యలు ఆట మధ్యమట్టంలోనికి రాకుండా చూసు
కోవాలి. ప్రారంభం లోనే ఎత్తుకు పై ఎత్తులు వేసుకొంటూ కట్టు దిట్టంగా
ఆట ఆడాలి ప్రత్యర్థిని గెలవడానికి పరిస్థితులు అనుకూలించనప్పుడు
కనీసం 'సరిపోదు' అడి ఆటను 'ద్రా' చేయడానికి ప్రయత్నించాలి.

14

ఆట ద్రా చేయడం ఎలాగ?

కుందం నిలువుగా పెట్టి కొంచెం దానికి వీల్చేకపోతే అర్థంగా పెట్టి
యినా కొంచెమని ఎవడో చెప్పాడట కనీసం కొన్ని గింజలయినా
మిగులుతాయి. గెలవడానికి అస్కారం లేనప్పుడు ద్రా చెయ్యడానికి
ప్రయత్నించాలి. కింద బొమ్మ చూడండి.

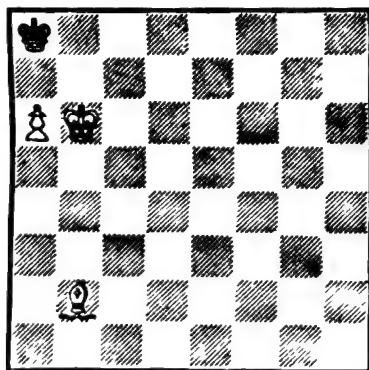


బొమ్మ-145

తెలుపు ఎట్టి పరిస్థితుల్లో ఈ పొజిషన్‌లో కాయలుంటే గెలవ లేదు. ఉదాహరణకు ఈ ఎత్తులు చూడండి.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. రా-గు8 | రా-గు1 |
| 2. బ-ఏ4 | రా-ఏ1 |
| 3. బ-ఏ5 | రా-గు1 |
| 4. బ ఏ8 | రా-ఏ1 |
| 5. బ-ఏ7 | తట్టు. |

బంటుని ఏ రంగు గడిలో మంత్రిని చెయ్యాలి ఆ రంగు శగటు ఉంటేనే గెలవడానికి అవకాశాలు ఉంటాయి. ఈ కింది బొమ్మను చూడండి.

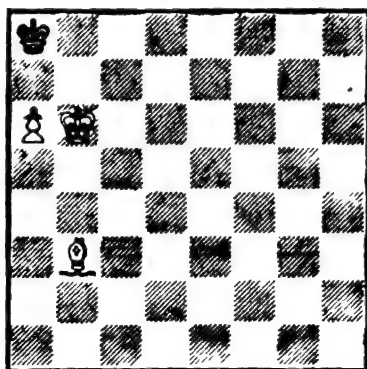


బొమ్మ-138

ఈ పొజిషన్‌లో తెలుపు గెలవడం నికరమే.

- | | |
|------------------------------------|--------|
| 1. శ-మ5+ | రా-గు1 |
| 2. బ-ఏ7+ | రా-శ1 |
| 3. బ-ఏ8 మంత్రి+ (గెలుపు తెలుపునదే) | |

పై ఉదాహరణలో తెల్లగడి శగటు తెల్లబలంలో ఉండి కనుక అది సార్వమైంది. ఇదే స్థలగడి శగటు అనుకోండి. పొడివన్ ఇలా ఉంటుంది.



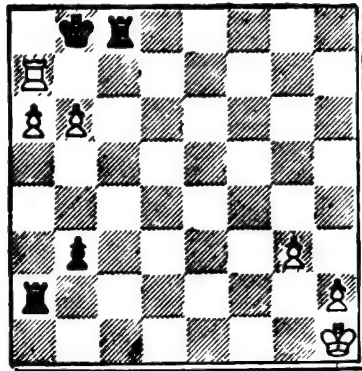
బొమ్మ-167

ఈ క్రింది ఎత్తు వల్ల ఆట ద్రా అవుతుంది.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. రా-ఎ5 | రా-ఎ2 |
| 2. రా-గు6 | రా-ఎ1 |
| 3. రా-గు8 | రా-గు1 |
| 4. శ-రా5+ | రా-ఎ1 ; |

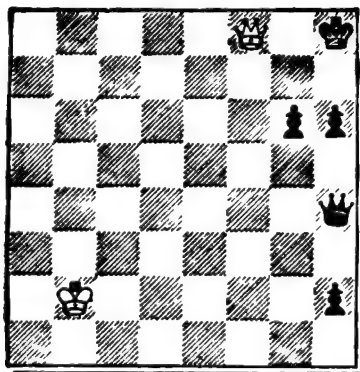
“ఆట” ద్రా అనక తప్పదు. ‘5. ఐ-ఎ7’ అనే ఎత్తు వేస్తే తప్పు అవుతుంది.

నిరంతరంగా ‘షా’ చెప్తూ ఆటను ద్రా చేయవచ్చును. ప్రక్క బొమ్మను చూడండి.



బొమ్మ-168

పై పొజిషన్ లో నల్లబాం లో రెండు ఏనుగులు ఉన్నాయి. తెలుపు ఒక్క ఏనుగుతో మాత్రమే దాడి చేస్తున్నాడు. నలుపు తెల్లరాజాని ఏక్షణం లోనైనా కట్టెయ్యవచ్చును. అందుచేత ఈ ప్రమాదం నుండి తప్పించు కొనడానికి, ఎత్తు తనదైతే, గు7 లోనూ ఏ7 లోనూ అలా నిరంతరంగా 'షా' చెప్తూ ఆటను ద్రా చేసుకోవచ్చును. మరొక ఉదాహరణ చూడండి.



బొమ్మ-169

నలుపు బంగం ఎక్కువగా ఉండి ఒక్క మంత్రి కాక మూడు బంట్లా (అందులో ఒకటి మంత్రి కాబోయ్యే పరిస్థితిలో ఉన్నది.) ఉన్నాయి. అయినా తెల్ల మంత్రి రాక పైలులోని 8వ గదిలోనూ 7వ గది లోనూ నిరంతరం పా చెప్తూ అటను ద్రా చేసుకోవచ్చును.

చరంగం రూల్సు ప్రకారం మరొక విధంగా కూడా ద్రా చేసు కోవచ్చును. ఇద్దరు అటగాళ్ళు ఒకేరకం ఎత్తులను అచేపిగా 'రిపీటు' చేసినప్పుడు మూడుసార్లు ఒకే పొడిషను పునరావృత్తం అయితే అట 'ద్రా' అయిపోతే, అట మధ్యలో సమానత్వంకోసం, మరే ఎత్తు వీలు కాన పుడు ఎంతటి బ్రహ్మాండమైన అటగాడికైనా సరే ఎత్తులు పునరా వృత్తం చేయక తప్పదు. వరల్డ్ ఛాంపియన్ షిప్పు కోసం బాబీ షిషర్-బోరిస్ స్పాస్కియా ప్రత్యర్థులుగా ఆడిన అటలోనే 17వ అటలోనూ 18వ అటలోనూ మూడుసార్లు పొడిషన్ రిపీటు అయినందువల్ల అట ద్రా అయింది. 17వ అటలోని 4వరి ఎత్తులు ఈ కింది విధంగా సాగాయి.

తెలుపు-స్పాస్కి-

నలుపు-షిషర్

41. ...

బ-రాగు 4

43. ఏ-41

ఏ-రా7

48. ఏ(1)-42

ఏ-రా8

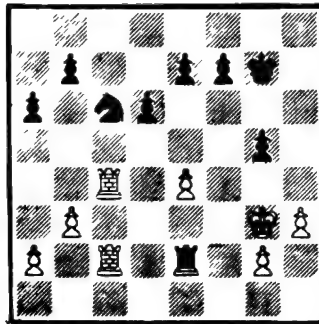
44. ఏ-41

ఏ-రా7

45. ఏ(1)-42

ద్రా

ఈ ఎత్తులను 170-వబొమ్మలో మానసికంగా వేసుకొని చూడండి.



బొమ్మ-170

మహా మహా రాంపియనే ఈ పద్ధతిలో గ్రా చేసుకున్నప్పుడు, మామూలు ఆటగాళ్ళు అందుకు ప్రయత్నిస్తే తప్పలేదు. అయితే ఉబ్బిలు సమమైనప్పుడే ఉద్ధందులు ఈ విధంగా చివరిలో 'సరిపోరు' చేసు కొంటారు గానీ, ప్రారంభంనుంచి గెలుపుకోసమే ప్రయత్నిస్తారు. ఎత్తుకు సరియైన పై ఎత్తువేస్తూ మోహరింపు బాగా చేసుకొని కల్చనలు ఈపించి క్రమబద్ధంగా దెంపొ చేడకుండా వ్యూహం పన్ని ఆశ్చర్యకరంగా ఉద్ధందులు తమ ఆటలను గెలుస్తారు. చదరంగం చరిత్రలో చిరస్థాయిగా నిలిచిపోతారు. వాళ్ళ ఆటలే మనకు పాఠాలు.

15

ఉద్దండులు - ఉదాహరణలు

ఏ రంగంలోనైనా ఉద్దండులు కొత్తదారులు తొక్కుతారు. కొత్త విషయాలు కనిపెడతారు. నూతన ప్రయోగాలు చేస్తారు. నవీన సిద్ధాంతాలు ప్రతిపాదిస్తారు. ప్రాచీన పద్ధతులకు కొత్త వ్యాఖ్యానాలు చేస్తారు. వాటిని ఆధునిక పరిస్థితులకు అనువర్తింప చేస్తారు. చరిత్రమీద ఎంతో కొంత తమ ముద్రను వేస్తారు.

చదరంగం మన తారతమ్యంలో పుట్టినా విశ్వమంతా వ్యాపించింది. దేశదేశాలలో ఎందరెందరో ప్రవీణులు కళాభారం తరగి ఈ క్షిద్రలో కృషి చేశారు. నూతన సిద్ధాంతాలను ఆచరణలో పెట్టారు. అటు గెలిచారు. చాలా అటు గ్రంథాల తెక్కయి కొన్ని ప్రారంభాలనూ, కొన్ని రక్షణలనూ ఆయా అటుగాళ్ళ పేర్లమీదనే పిలుస్తూ వాళ్ళ పేర్లను ప్రపంచం శ్రావకం పెట్టుకొంటుంది.

[11]

వెనుకటి ప్రకరణంలో 'రైల్వే' అనే ప్రారంభం గురించి చెప్పకొన్నాం. క్రీస్తుశకం 18వ శతాబ్దిలో చదరంగం స్పెయిన్ దేశంలో చాలా ప్రధానానికి వచ్చింది. 'రైల్వే-గి-సెగూలా' అనే ప్రతిభాశాలి చర్చికి సంబంధించిన వాడైనా చదరంగంలో ఉద్దండు డైనాడు. క్రీ.శ. 1681లో ఈ క్రిత మీద పుస్తకాలు రాశాడు. అతని పేరు మీదనే ప్రచురమైన 'రైల్వే' ప్రారంభాన్ని ఈ నాటికి ప్రపంచ క్రీడాకారులు అనుసరిస్తున్నారు. ఈ 'రైల్వే' ప్రారంభంలో నలుపు అటగాడు చెప్పే సమాధానంలో వివిధభాషలున్నాయి. వాటిలో ఒకదాన్ని 'మర్చి డిఫెన్స్' అంటారు (1-రా4, 2-రా4; 2. గు-రా4, గు-మ4, 3. శ-గు5) ఈ రైల్వే ప్రారంభంలో నలుపు 8... 2-మ4 అనే ఎత్తు వెస్తే దీన్ని మర్చి డిఫెన్స్ అంటారు. పాల్ మర్చి [1837-1884] ప్రపంచప్రఖ్యాతి పొందిన అమెరికన్ అటగాడు. యూరపులోని ఉద్దండు లెండన్లోని ఎడ్యుకేషన్ వాళ్ళ అట కట్టిరాడు.

మర్చి విజయవిహారం చేయడానికి ముందు అదార్స్ ఆండర్సన్ [1818-79] చాలా మేటి అటగాడుగా ప్రసిద్ధిచెందాడు 1851లో లండన్ నగరంలో జరిగిన అంతర్జాతీయ పోటీలో ప్రథమ స్థానాన్ని గెలుచు కొన్నాడు. ఆండర్సన్ లెండన్ లో ఆడిన ఈ క్రింది అట చదరంగ చరిత్రలో 'అమరకావ్యంగా' భావిస్తారు.

లెంపు-ఆండర్సన్

నలుపు-వైారిట్

1. 1-రా4

2-రా4

2. 2-రా4

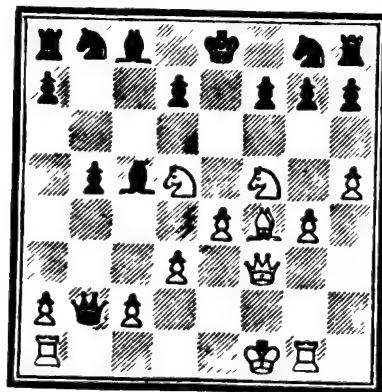
2x2

3. 3-శ4

2-మగు4

4. కృగు8	మ-వ5+
5. రా-శ1	గు-రా-శ8
6. గు-రా-శ8	మ-వ8
7. బ-మ8	గు-వ4
8. గు-వ4	బ-మ-శ8
9. గు-శ5	మ-గు4
10. బ-రా-గు4	గు-శ8
11. ఏ-గు1	బ-కృ
12. బ-రా-వ4	మ-గు8
18. బ-వ5	మ-గు4
14. మ-శ8	గు-గు1
15. కృగు	మ-శ8
16. గు-శ8	శ-శ4
17. గు-మ5	మ-కృ

ఈ ప్రతిపేడు ఎత్తుల తర్వాత పంకమీద పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



తర్వాత ఎత్తులు ఇలా సాగాయి.

18. శ-మరి	శ-ప
19. బ-రా	మ-ప+
20. రా-రా2	గు-మపి
21. గు-ప+	రా-మ1
22. మ-శరి+	గు-మ
23. శ-రా7	అనుకట్టు

సుప్రసిద్ధమైన ఈ అటను నిర్లమిద నింగం పేర్చుకొని అడిచాడండి. తెలుపు 11వ ఎత్తు 'ప-గు1' అనేది చాలా ముఖ్యమైన సన్నాహపు ఎత్తు. తెలుపు 18వ ఎత్తుతో చాలా చక్కని కల్పన మొదలవుతుంది. ఆండర్సన్ తన మంత్రిని నిలిచేసినా మూడు దిన్న అంతు పురితో (రెండుగుర్రాలూ, ఒక శగట) నలుపు అటను కట్టవచ్చునని ఊహించే క్రమబద్ధంగా ఎత్తులు వేశాడు. నల్లనిరంలో ఒక మంత్రి రెండు ఏనుగులూ, రెండు గుర్రాలూ, ఒక శగటూ ఉన్నా ఏం లాభం? నలుపు తన కాయంతో తన రాజును రక్షించుకోలేని పరిస్థితిని ఇలా కల్పించబట్టే ఆండర్సన్ విభ్యాసాన్ని పొందాడు.

ఇంతటి సుప్రసిద్ధమైన ఆండర్సన్‌ని 1859లో మరీ ఓడించాడు వాళ్ళిద్దరు ఆసిన అప్పిల్లో 7వ అటను ఈ క్రింది ఎత్తుల్లో చూడండి.

తెలుపు	నలుపు
మరీ	ఆండర్సన్
1. బ-రా4	బ-మ4
2. బ-ప	మ-ప
3. గు-మశరి	మ-మపి

4. ఐ.మ4	ఐ.రా4
5. ఐ×ఐ	మ×ఐ+
6. శ.రా2	శ.మగు5
7. గు.శ8	శ×గు+
8. ఐ×శ	మ×ఐ+
9. శ.మ2	మ.శ4
10. ఏ.మగు1	గు.మశ8
11. 0.0	గు.శ3
12. శ.రాశ4	0.0
13. శ×ఐ	గు.మ5
14. మ×గు	మ×శ
15. శ.మ8	శ.గు5
16. గు.గు5	రాఏ.మ1
17. ము.గు4	శ.శ1
18. రాఏ.రా3	ఐ.మఏ4
19. మ.రా7	మ×మ
20. ఏ×మ	గు.మ4
21. శ×ఐ+	రా.ఏ1
22. ఏ×రాశఐ	గు.శ8
23. ఏ.రా1	గు×ఐ
24. ఏ.శ4	ఏ.ఏ3
25. శ.మ8	రిజైవ్ చేశాడు.

ఈ ఆటను కూడా బిల్లిమీద బలాలను పేర్చుకొని ఆడి చూడండి. మరీ చాకచక్యం ప్రస్ఫుటమవుతుంది. నలుపు తన బలాలను మోహరించకుండా తొలి ఎత్తులలోనే ఎంతో విలువైన మంత్రితో చాలా ఎత్తులు వేశాడు. బిల్లిను చంపసాగాడు. తన ఆటను రక్షించుకొంటూనే మరీ తన బలాలను మోహరిస్తూ కల్పనలు ఊహిస్తూ దాడి సాగించాడు. చివరకు తెల్లబలంలో జంతువులన్నీ దాడిచేసే సన్నాహంలో ఉన్నాయి. నల్ల బలంలో ఏదో ఒక ఏనుగు పోయేస్థితిలో ఉండి ఏకైకంగా ఏనుగును రక్షించుకొనటోలే గు-శ్రీతో పా చెప్పి మి లోని ఏనుగుపై బిల్లి దాడి చేసి దాన్ని చంపేస్తుంది. బంహినతలు ఎక్కువైన నలుపు ఆట కట్టనడం చాలా దగ్గరపడింది. అందుకే ఆండర్సన్ రిజైన్ చేసి ఓటమిని ఒప్పుకొన్నాడు.

యూరపులో విజయవిహారం చేసి తన ప్రతిష్ఠను స్థాపించుకొన్నాక మరీ ఆమెరికాకు తిరిగివచ్చాడు. రమారమీ చదరంగం మానేశాడు. మరీ విరమించాక మళ్ళీ ఆండర్సన్ తన ఆధిక్యతను ప్రకటించుకొన్నాడు. కానీ 1886లో విల్ హెల్మ్ స్ట్రెయినిట్ అనే ఆస్ట్రియా దేశీయుడి చేతిలో ఓటమిని పొందాడు. 1886 నుండి 1892 దాకా 27 సంవత్సరాలు స్ట్రెయినిట్ ప్రపంచానికిల్లా ఛాంపియన్ గా గొప్ప వెలుగు వెలిగాడు. అతడు అంతటి ప్రతిభాశాలి. ఈ క్రిందలో ఎన్నో నూతన సిద్ధాంతాలకు అతడు జనకుడు.

స్ట్రెయినిట్ సిద్ధాంతాలవల్ల ఆనాటి నిపుణులు, ఉద్దండులు అందరూ ప్రభావితమైనవాళ్ళే! సిద్ధాంత విశేషాలను స్ట్రెయినిట్ నుండి నేర్చుకున్న వాళ్ళే. ఆట వివిధదశలలో పొజిషన్ ఎలాఉంటో విశ్లేషణచేసి బలాధిక్యతనూ, బంహినతనూ అంచనా వేసుకొనడం, అనువుగా ఉన్నప్పుడే, ఆధిక్యతను బాగా వినియోగించుకో గలిగిన పరిస్థితి లోనే

రాధిదేయదం మొదలైన పద్ధతులను స్వేయినిట్ ప్రవేశపెట్టాడు. ఎదుటి బలంలోని చిన్న చిన్న లోపాలను కనిపెట్టి వాటిని పెద్ద లోపాలుగా మార్చే ఎత్తులను వేసి అప్పుడు కల్పనల క్రమాన్ని అమలు పర్చాలనే ఎత్తుగడలను స్వేయినిట్ ప్రబోధించాడు. ఈ విధానాల వల్ల ఆట మంద కొడిగా సాగుతుంది. కానీ ఆటలో విజయం ఒక్కటే అంతిమ లక్ష్యం అన్న విషయాన్ని మరచిపోకూడదు.

1885లో స్వేయినిట్ అడిన ఈ కింది ఆటను చూడండి.

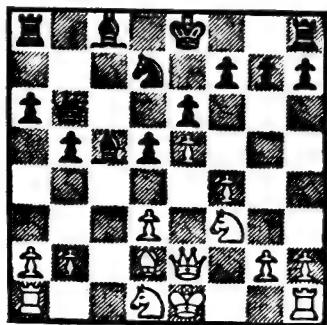
తెలుపు-డబ్బు, స్వేయినిట్ నలుపు-ఏ.జి. సెల్ మాన్

1. బ-రా4 బ-రా8

దీనిని ప్రెంచి డిఫెన్సు అంటారు.

2. బ-మ4	బ-మ4
3. గు-మశ8	గు-రాశ8
4. బ-రా5	రాగు-రా
5. బ-శ4	బ-మశ4
6. బXబ	శXబ
7. గు-శ8	బ-మవీ8
8. శ-మ8	గు-మశ8
9. మ-రా2	బ-మగు4
10. గు-మ1	గుXశ+
11. బXగు	మ-గు8?

ఈ పదకొండు ఎత్తుల రవ్వార బల్లమీద బలాల పొడివన
ఈ కింది విధంగా ఉంటుంది.

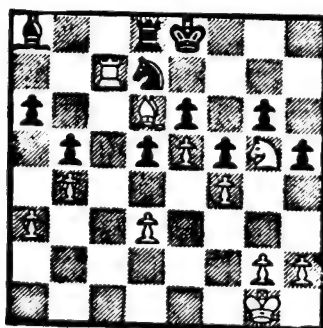


బొమ్మ-172

- | | |
|---------------|--------|
| 12. బ-మగు4: | క-రా2 |
| 13. బ-మవ8 | బ-శ4 |
| 14. మవశ1 | క-గు2 |
| 15. క-రా3 | మ-మ1 |
| 16. గు-మ4 | గు-శ1 |
| 17. రి.0 | బ-రావ4 |
| 18. గు-మశ8 | రా-శ2 |
| 19. గు-గు1: | బ-గు3 |
| 20. గు-మ2 | గు-మ2 |
| 21. గు(2)-గు3 | మవశ1 |
| 22. గు-వ1 | క-వ1 |

23. ఏ×ఏ	మ×ఏ
24. ఏ-శ1	మ-మగు1
25. మ-మశ2:	శ-మ1
26. గు(5)-శ6:	మ-గు2
27. గు×శ+	ఏ×గు
28. మ-శ7:	మ-గు1
29. శ-శ2:	మ-గు3
30. గు-శ3	మ×మ
31. ఏ×మ	రా-రా1
32. గు-గు5	గు-శ1
33. శ-శ5:	గు-మ2
34. శ-మ8:	రిజైన్ చేశాడు

తెలుపు తన 34వ ఎత్తు వేళాక పొజిషన్ ఈ కింది విధంగా ఉంటుంది:



నలుపు ఏ ఎత్తూ నేర్చుగా వేయలేదు. శగటును కదపలేదు. ఏనుగునూ గుర్రాన్ని కూడా కదపలేదు. రాజుని అసలే కదపలేదు. ఏ తాయని నలుపు కడిపినా దానికి అద్భుతమైన పై ఎత్తు తెలుపు వేయ గలదు. నలుపు ఏనుగునే కడిపాడనుకొండి!

85. ...

ఏ-గు1

86. ఏ×౫:

నలుపు తన గుర్రాన్ని కడిపితే:

85. ...

ఏగు-1

86. ఏ-౫7+

రా-౪1

87. గు-౪6

ఈ ఎత్తు తర్వాత అటకట్టు కాక తప్పదు.

నలుపు తన బంటుని తోయవచ్చు. అప్పుడు తదుపరి ఎత్తులు ఇలా ఉంటాయి.

85. ...

బ-మ5

86. గు×బ

ఏ-గు1

87. గు-గు7+

రా-మ1

88. బ-రా6

తెలుపుదే ఇక నిశ్చయంగా గెలుపు.

ఎదుటి బలంలోని బలహీనతలను స్వప్రయోజనానికి అనువుగా వినియోగించుకొనడం సైయినిట్ చదరంగలోకానికి వేర్పిన విద్య. బహుశాంధ్ర థాంపియన్ గా ఏలిన సైయినిట్ 1894లో ఒక మేధావి

చేతిలో ఓడిపోయాడు. ప్రపంచంలో రెండవ ఛాంపియన్ అవర
రించాడు.

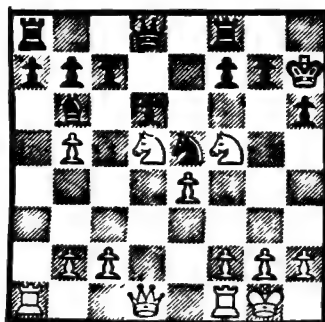
ఎమాన్యుయేల్ లస్కర్

(ప్రపంచ ఛాంపియన్ 1894-1921) ఈయన జర్మన్ ఘోరావి.
విహానపీలోనూ, గజిరశాస్త్రంలోనూ నిష్ణాతుడు. గజిరశంలో పరిశోధనలు
చేసినవాడు సైయినిట్ 28 సంవత్సరాలు ఛాంపియన్ గా తన మకుటాన్ని
నిలుపుకొంటే లస్కర్ 27 సంవత్సరాల వాటూ ఛాంపియన్ గా రాజిం
చాడు. 'అతడనేక యుద్ధముల నార్యుల తేరిన వృద్ధమూర్తి.' అనే పద్య
పాదానికి ఈయన నిదర్శనం. ప్రత్యర్థిని మావసికమైన ఎత్తులతో కూడా
దాడి చేయాలన్నది లస్కర్ విధానం. లస్కర్ గెలిచిన ఆటలనుంచి
ఓడిన ఆటల నుంచి ఎన్నయినా ఉదాహరణలు దొరుకుతాయి. ఇద్దరు
ప్రత్యర్థులు కలిసి ఆడినప్పుడు వాళ్ళ ఆటని కట్టిన సందర్భాలు కూడా
ఉన్నాయి. అటువంటి ఉదాహరణను కింద చూడండి.

తెలుపు-దాక్టరు. ఇ. లస్కర్ నలుపు-ఇద్దరు ఆటగాళ్ళు

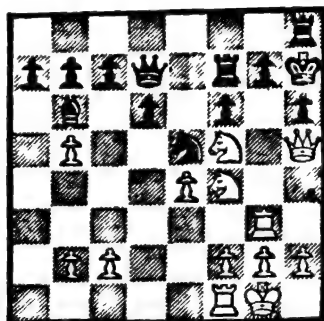
1. బ-రా4	బ-రా4
2. గు-రా43	గు-మ43
3. 4-గు5	గు-43
4. 0-0	4-44
5. గు-43	బ-మ3
6. బ-మ41	బXబ
7. గుXబ	4-మ2

8. గు-గు8	ళ-గు8
9. శ-గు5	గు-రా4
10. ఐ-మవ4	ళxళ
11. ఐxళ1	ఐ-రావీ8
12. శxగ1	మxళ
13. గు-మ5	మ-మ1
14. గు-మ4	0-0
15. గు-ళ5	రా-ఏ2



బొమ్మ-174

16. ఏ-ఏ31	ఐ-రాళ8
17. ఏ-రాగు8	ఏ-ళ2
18. గ-ళ4	మ-మ2
19. మ-ఏ5	ఏ-ఏ1



బొమ్మ-175

20. గుర్రాఠి:

ఏ-రాగు

21. గు(శ5)గుణి:

రిజైన్ చేశారు.

బొమ్మ-175 వేసిన 20వ ఎత్తులో ఆ గుర్రానికి కాపు తోటోయినా దాన్ని చంపితే నలుపు ఉచ్చులో పడక తప్పదు. 20... మృగ, ఏ౪ఏ+, ఏ౪ఏ; 22మృగ+తర్వాత ఎత్తులో ఆటకట్టు.

బొమ్మ-175 ప్రక్కర్లు రిజైన్ చేశారు గానీ కాకపోతే అటు ఈ కింది విధంగా సాగేది.

21 ...ఏ౪గు; 22. ఏ౪ఏ+, ఏ౪ఏ; 23. గు౪౪౪+ మంత్రిని కలిపించడం తథ్యం.

నలుపు ఈ కింది ఎత్తులనుండి కూడా తప్పించుకోలేదు.

22. మృగ+||

రాగమ

23. గు౪౪౪+

రా-ఏ2

24. ఏ-ఏ8+

రా-గు8

25. ఏ-ఏ8

అటకట్టు

పై ఎత్తులో 23...రా-వి4 అయితే 24గు-44 ఆటకట్టు :

అస్కర్ 1888లో పుట్టాడు. తన 25వ యేట ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయ్యాడు. అరవై యేళ్ళు దాదేదాకా దాన్ని నిలుపుకొంటూ వచ్చాడు. 1920లో జోసె రావుల్ కాపల్లాంకా అనే క్యూబా యువకుని సవాలు చివరకు అంగీకరించి పోటీలో పాల్గొన్నాడు. నాలుగుటలు ఓడిపోయి పది ఆటలు గ్రా చేశాడు. పోటీ మధ్యలో విరమించి కాపల్లాంకాకు ఛాంపియన్ పట్టం ఇచ్చివేశాడు.

జోసె రావుల్ కాపల్లాంకా

(ప్రపంచ ఛాంపియన్ 1921..7)

ముక్కుపచ్చ లారక ముందు నాలుగో యేట కాపల్లాంకా చదరంగం నేర్చుకొన్నాడు. అతనిది సహజ ప్రతిభ. అతని ఆటలు సరళంగానూ, స్పష్టంగానూ ఉంటాయి. ప్రత్యర్థుల తప్పులను తనకు లాభించే లాగున మలచుకొనే ప్రజ్ఞ వల్ల ఎన్నో ఆటలు గెలిచాడు. పోటీల ముందు సిద్ధాంతరీత్యా తయారుకావడం అన్నది ఎరగదు. ఈ విషయంలో బద్ధ కస్తుడన్నా తప్పలేదు. ఎదుటి ఆటగాడు ఒక గోరంత తప్పు చేస్తే దాని వల్ల కొందంత లాభాన్ని కాపల్లాంకా పొందగలడం చెప్పడానికి ఈ కింది ఉదాహరణ చాలు.

రెలుపు-డాక్టర్ ఓ. బ్రయిన్స్పయిన్ నలుపు-జె ఆర్. కాపల్లాంకా

1. ఐ-మ4

ఐ-మ4

2. ఐ-మ4

ఐ-రా8

3. గు-మ43

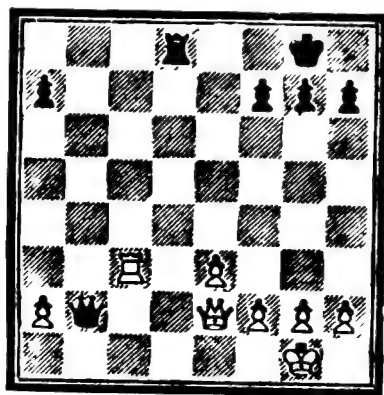
గు-రా43

4. గు-48

4-రా2

5. శ-గు5	0-0
6. బ-రా8	మగు-మ2
7. ఏ-శ1	బ-మగు8
8. బxబ	బxబ
9. మ-ఏ4	శ-గు2
10. శ-ఏ8	శxశ
11. మxశ	బ-శ4
12. శxగు	గుxశ
13. బxబ	బxబ
14. 0-0	మ-గు8
15. మ-రా2	బ-శ5
16. రాఏ-మ1	రాఏ-మ1
17. గు-మ4	శ-గు5
18. బ-మగు8	మఏ-శ1
19. బxబ	బxబ
20. ఏ-శ2	శxగు
21. ఏxశ	గు-మ4
22. ఏ-శ2	మ-శ8
23. రాఏ-మశ1	ఏ-శ4
24. గు-గు8	ఏ-శ8
25. గు-మ4	ఏ-శ2
26. గు-గు5	ఏ-శ4
27. గుxశబ?	గుxగు
28. ఏxగు	ఏxఏ
29. ఏxఏ	మ-గు7 : :

కాపట్లాంకా ప్రత్యర్థి రప్ప చేస్తాడా అని కామకొని ఉన్నాడు. 27వ ఎత్తులో ఎదుటి అటగాడు ఆ రప్ప చేశాడు. గుర్రంతో ఆ బంటుని చంపకూడదు. ఆ రప్పదమే కాపట్లాంకాకు విజయం చేకూర్చే కల్పనకు దోహదం వేసింది. 29...మ-గు7 : : అనే అద్భుతమైన ఎత్తుని వేళాక పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



టొమ్మ-170

ఈ దిగ్భ్రమ చెందే ఎత్తు చూళాక డాక్టర్ బ్రయిన్ స్పయిన్ రిజైన్ చేశాడు. 30మ×మ అయితే 30...ఏ-మ8 అటకట్టు: 30 ఏ-మ8 అయితే 31 మ-గు7+అనే ఎత్తు పలుకుతుంది. ఏ బంటువుని అడ్డం వేసినా రెల్ల బలం లోని రెండు బంటువులూ పోతాయి.

ఏదేళ్ళపాటు ఛాంపియన్ గా వెలిగిన కాపట్లాంకా 1927లో అలెగ్జాం డర్ అలెఫైన్ అనే మహా ప్రతిభావంతుడి చేతుల్లో ఓడిపోయాడు.

అలెగ్జాండ్రి అలెఫైన్

(ప్రపంచ ఛాంపియన్-1927.35; 1937.46)

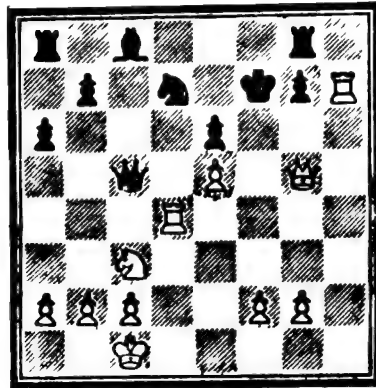
అలెఫైన్ 1892లో మాస్కోలో పుట్టాడు. యౌవనం అంతా

ప్రాంసులోనే గడిచింది. అతడు ఆ దేశంలోనే స్థిరనివాసం ఏర్పరచుకొన్నాడు. చదరంగం కళ్ళు మూసుకుని ఆడి గెలవగలడు. నిజానికి 1925 లో ఓకరు కాదు ఇద్దరు కాదు ఇరవై ఎనిమిది మందితో ఏకకాలంలో ఏ ఓక్క బల్లా చూడకుండా చదరంగం ఆడిన మనక ఆరెఫైన్ కి దక్కింది. 1927లో కాపట్లాంకాను సూలు చేసి ఛాంపియన్ షిపును ఆరెఫైన్ గెలుచుకొన్నాడు ఆ రోజుల్లో కొత్త ఛాంపియన్ అంగీకరిస్తేనే ఓడిపోయిన ఛాంపియన్ మళ్ళీ అతనితో పోటీ చేయడం జరిగేది. కాపట్లాంకా మళ్ళీ ఆడడానికి ఆరెఫైన్ అవకాశం ఇవ్వలేదు. ఇతర ఉద్ధందులతోనే ఆడి తన పట్టం నిలుపుకొనే వాడనే అపనిందకు అతడు పాల్పడక తప్పలేదు.

ఆరెఫైన్ ఆడిన ఆటలో ఎంతో వైవిధ్యం ఉండేది. 'అహ!' అని పించే ఎత్తులు వేయడంలో మెనగాడు. వ్యక్తిగత జీవితంలో విశ్రాంతిలు. బొద్దుగా ఉండే ఆడవాళ్ళన్నా, ముద్దొచ్చే పిల్లి పిల్లరిన్నా, తాగుదన్నా ఎంతో సరదా. తన సరదాలు తీర్చుకొంటూనే చదరంగంలో అసమానమైన చాకచక్యం చూపెట్టేవాడు. సర్వసాధారణమైన పొజిషన్లలో అసాధారణమైన మలుపులు తీసుకురాగలడు. ఈ క్రింది ఆటను చూడండి.

తెలుపు	వలుపు
ఎ. ఆరెఫైన్	అన్ గియర్ సన్
1. ఐ-రా4	ఐ-రా8
2. ఐ-మ4	ఐ-మ4
3. గు-మ43	గు-రా43
4. క-గు5	క-రా2

5. శ×గు	శ×శ
6. గు-శ8	0-0
7. శ-మ8	ఏ-రా1
8. ఐ-రా5	శ-రా2
9. ఐ-రాఏ4	ఐ-మశ4
10. శ×ఐ+ :	రా×శ
11. గు-గు5+	శ×గు
12. ఐ×శ+	రా-గు1
13. మ-ఏ5	రా-శ1
14. 0-0-0	ఐ-ఏ8
15. ఐ-గు6:	రా-రా2
16. గుఐ×ఐ	ఏ-శ1
17. ఐ×ఐ	గు-మ2
18. ఏ×ఐ ::	మ-ఏ4
19. మ-గు5+	రా×ఐ
20. ఏ-ఏ7	ఏ-రాగు1
21. ఏ-మ4	మ×శఐ



బొమ్మ - 177

పై పొతీషన్ లో ఆట మంచి రసకందాయంలోకి వచ్చింది.

- | | |
|------------|-------|
| 22. ఏ×గు+; | ౪×ఏ |
| 23. గు-రా4 | మ-గు5 |

తెలుపు ఏమూతం ఏమరుపాటుగా ఉన్నా ఒక్క టెంపో తప్పినా ...మూరి+అటకట్టు అవుతుంది. ఆరెఫైన్ టెంపో తప్పకుండా మూడెత్తుల్లో ఇలా ఆట కట్టాడు.

- | | |
|------------|---------|
| 24.గు-మరి+ | రా-౪1 |
| 25. మ-౪8+; | బి×మ |
| 26 ఏ-౪7 | అటకట్టు |

ఇంత ప్రతివాంఛకంగా ఆడే ఆరెఫైన్ రెండేళ్ళపాటు ప్రపంచ ఛాంపియన్ షిప్పు పోగొట్టుకున్నాడు దాక్టర్-మాక్స్ ఎవ అనే డచ్ గ్రాండ్ మాస్టర్ అతణ్ణి సవాలుచేసి ఓడించాడు (డాక్టర్ ఎవ ఉత్తర్రోత్తరా అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్యకు అధ్యక్షు డయ్యాడు. మొన్నటిదాకా

ఆ పదవిలో ఉన్నాడు. డాక్టర్ ఎవ మన వారలీయ సిద్ధహస్తుడు ఆయన లో ఒకసారి ఓడిపోయాడు.)

రాంపియన్‌షిప్పు పోగానే ఆలెక్సెన్ పట్టుదల పెట్టింది. తన సరదాలన్నింటికీ స్వస్తి చెప్పాడు. ఒక్క పాబులప్ప మరేం త్రాగ కుండా పట్టుదలగా కృషిచేశాడు. 1987లో మళ్ళీ రాంపియన్‌షిప్పును గెలుచుకొన్నాడు. 1948లో చనిపోయేదాకా ఆ పట్టున్ని నిలుపుకొన్నాడు.

ఆలెక్సెన్ మరణించాక అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్య రాంపియన్‌షిప్పు విషయంలో కొన్ని రూల్స్‌ను యేర్పాటుచేసింది. రెండవ ప్రపంచయుద్ధం ముగిశాక ఆనాటికి ఉద్ధండులైన ఆరుగురు ఆటగాళ్ళ మధ్య పోటీ పెట్టింది మైఖేల్ బోట్వనిక్ అనే రష్యన్ ప్రతిభా వంతుడు 1948లో రాంపియన్ అయ్యాడు. నాటి నుంచి 1972 దాకా రష్యన్‌లే రాంపియన్ షిప్పును తమ సొత్తు చేసుకొన్నారు. దానికి ఎన్నో కారణాలు ఉన్నాయి. సోవెత్స్టు ప్రభుత్వం ఈ క్రిడకు ఇచ్చిన ప్రోత్సాహం అన్ని కారణాలలో ముఖ్యమైనది.

16

రష్యన్ల ఆధిక్యత—రాజకీయాల రగడ

విప్లవానికి పూర్వం రష్యన్ సాహిత్యం ఎంతో ప్రఖ్యాతమైంది. అక్టోబరు విప్లవం తర్వాత అనేక దేశాల్లోని అభ్యుదయవాదులు సామ్యవాదంవైపు ఆసక్తి కలిగియున్నారు. సాహిత్యంలోనే కాక చదరంగంలో కూడా తస్యా పేరెన్నిక పొందినదే. రెనిన్ కి చదరంగం అంటే చాలా ఇష్టం. స్టాలిన్ కూడా అదేవాడు. విశ్వ విఖ్యాతి రచయితలు టాల్ స్టాయ్, డొస్టోవ్స్కీలు చదరంగం అంటే బహు ప్రేమి.

టాల్ స్టాయ్ ప్రతిదినం తన బంధు మిత్రులతో కొంతసేపు చదరంగం ఆడేవాడు. ఆ మహనీయుడు ఆడిన ఆటల్లో ఒకటి చరిత్ర కారులకు దొరికింది. ఆ ఆటను చూడండి.

తెలుపు

టాల్ స్టామ్

1. బ-రా4

2. బ-రా4

3. గు-రా4

4. శ-మ4

5. గు-రా5

6. రా-శ1

7. శ×బ

8. బ×బ

9. రా-రా1

10. బ-మ4

11. ఏ-గు1

12. రా-రా2

13. ఏ×బ

14. శ×గు

15. శ×శ

16. మ-రా1

17. గు-మ4

18. గు×బ

19. మ-రాగు3

20. మ-రాగు7+

21. మ×ఏ+

నలుపు

ఐర్మాన్

బ-రా4

బ×బ

బ-రాగు4

బ-రాగు5

మ-రాఏ5+

బ-మ4

బ-రా4

మ-ఏ3+

బ-గు3

బ-గు7

మ-ఏ5+

గు-రాఏ3

బ-మ4

బ×శ

రా×శ

మ-రా2

బ-రా4

మ-మ3

బ×గు

రా-రా1

గెలుపు రథ్యం

ఇది టార్ స్టాయ్ 1909 లో ఆడిన అటు కాలక్షేపంతో పాటు కావలసినంత మానసిక వికాసానికి చదరంగం తోడ్పడుతుంది రవ్వలో చదరంగం గురించి సిద్ధాంత పరిశోధనలు చేసినవాడు అరన్ సిమ్మెనిచ్. చదరంగంలో 'అత్యాధునిక కాట'ను ప్రవేశపెట్టిన మనక సిమ్మెనిచ్ కే చెందుతుంది. ఈ 'పై-పర్ మోడరన్ స్కూల్'కి రెబీ, టార్బ్ కోవర్, బొగుల్బుష్ వంటి సిద్ధహస్తాలు దోహదం చేశారు.

అక్టోబర్ : ప్లవం తర్వాత రవ్వలో సాంస్కృతిక రంగంలో చదరంగం ప్రముఖ స్థానం ఆక్రమించింది ఎందరెందరో అటుగాళ్ళు తమ ప్రతిభను ప్రదర్శించే అవకాశం వచ్చింది. ప్రభుత్వం ఈ క్రిడకు ఎంతగానో సహాయం చేసింది మొరకల వంటి యువకులు రాటు దేరి ప్రపంచంలో జైత్రయాత్ర చేయడానికి సంసిద్ధులయ్యారు.

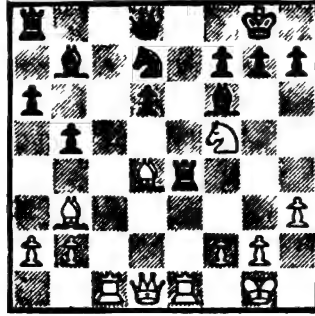
1948లో అలెక్సెస్ మరణించాక అంతర్జాతీయ చదరంగం సమాఖ్య కొత్త రూల్స్ ను ప్రవేశపెట్టి ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీని జరిపింది. మైఖేల్ బోట్వీక్ అనే రవ్వన్ క్రిడాకారుడు, 1948లో ఛాంపియన్ అయ్యాడు. 1954 దాకా ఆ పట్టాన్ని నిలుపుకొన్నాడు. అయ్యేడు స్మిట్లావ్ అనే మరొక రవ్వన్ చేతిలో ఓడిపోయాడు. తర్వాత సంవత్సరం మళ్ళీ బోట్వీక్ దానిని గెలుచుకున్నాడు. 1960 దాకా నిలుపుకొన్నాడు. మైఖేల్ టార్ అనే మరొక రవ్వన్ ప్రతిఘటించాడు చదరంగ గగనంలో దేదీప్యమానమైన తారలాగా అవతరించి 1960లో బోట్వీక్ ను ఓడించాడు. కాని మరువది సంవత్సరం బోట్వీక్ తిరిగి ఛాంపియన్ అయ్యాడు. 1981నుండి 88దాకా బోట్వీక్ ఆ పట్టాన్ని నిలుపుకొన్నాడు.

1983లో పెట్రోసియన్ అనే మరొక రవ్వన్ ప్రతిఘటించి బోట్వీక్ ను ఓడించి ఛాంపియన్ అయ్యాడు. 1986దాకా ఇతడు ఈ పదవిని కాపాడుకొన్నాడు 1989లో బోట్స్ స్పాస్కి అనే ప్రజ్ఞావంతుడు సవాలు చేసి ఛాంపియన్ షిప్పును పొందాడు.

ఈ రష్యన్ మేధావుల్లో ఏ గ్రాండ్ మాస్టర్ ఆటనైనా ఉదాహరణగా ఇవ్వవచ్చును. అయితే టాల్ ఆటల్లో చొరవ, కౌశల్యం, దాడి చేసే నైపుణ్యం కొట్టవచ్చినట్టు కనబడతాయి. 1984లో అరడు ఐస్లాండ్ లో ఆడిన ఈ కింది ఆట చూడండి.

తెలుపు టాల్	నలుపు జొహన్సన్
1. బ-రా4	బ-రా4
2. గు-రాశ8	గు-మవ8
3. శ-గు6	బ-మవ8
4. శ-వ1	గు-శ8
5. 0-0	శ-రా2
6. ఏ-రా!	బ-మగు4
7. శ-గు8	బ-మ8
8. బ-రాగు8	0-0
9. బ-శ8	గు-మవ4
10. శ-శ2	బ-శ4
11. బ-మ4	గు-మ2
12. మగు-మ2	శబ౪బ
13. బ౪బ	శ-శ8
14. గు-శ1	గు-శ8
15. శ-రా8	బ౪బ
16. గు౪బ	గు(2)-రా4
17. శ-గు8	గు౪గు
18. శ౪గు	శ-గు2

- | | |
|------------|-------|
| 19. ఏ-౪1 | గు-మ2 |
| 20. గు-గు8 | ఏ-రా1 |
| 21. గు-౪5 | ఏ-౪౦ |



టౌమ్-178

తర్వాత అటు ఇలా సాగింది.

- | | |
|------------|--------------|
| 22. గు-౪౦ | ఏ-౪౪ |
| 23. గు-౪౦ | ఏ-౪౪ |
| 24. గు-౪౦+ | ౪-మ4 |
| 25. మ-౪౪ | ౪-౪౪ |
| 26. ఏ-౪౪ | ఓ-౪౪ చేశాడు. |

టౌమ్ వంటి ప్రతిభాశంకురైన ఆటగాడు ఒకే ఒక్కసారి ప్రపంచ ఛాంపియన్ గా వెలిగి వెనక్కి పోవడం ఆచర్యమే. అయితే అతని దేశీయం చేతికే ఆ పట్టం వెళ్ళడం గమనించదగ్గ విషయం.

1948 నుండి 1973 వరకు రెండు పుష్కరాం పాటు ఎవరో ఒక రవ్వన్ పోరుడు మాత్రమే ఛాంపియన్ కావడం ఒక విశేషమే. ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీల్లోనే కాక అంతర్జాతీయంగా జరిపే ఇతర పోటీల్లో

కూడా రవ్వణ్లే నెగ్గడం చూశాక లోకులు అనుమానించసాగారు. రవ్వణ్లు తమలో తాము లాలూచీలు చేసుకుని ఈ పదవికి అంటిపెట్టుకొని ఉంటున్నారనే నిందలను వేశారు బాబీ ఫిషర్ అనే అమెరికన్ ఉద్ధండుడు ఈ ఆరోపణ విహారంగానే చేశాడు.

అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్య రూల్స్ ప్రకారం ఒక క్రమంలో మూడేళ్లకొసారి ప్రపంచ ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలు జరుగుతాయి. ఈ సమాఖ్యకు అనుబంధంగా ఉండే ప్రపంచంలోని దేశాలను టౌగోళికంగా పది జోనులకింద విభజించారు.

మొదటి సంవత్సరం : జోనల్ పోటీలు జరుగుతాయి.

రెండవ సంవత్సరం : ఇంటర్-జోనల్ పోటీలు జరుగుతాయి.

మూడవ సంవత్సరం : ఇంటర్ జోనల్ పోటీల్లో గెలిచిన వాళ్లను అభ్యర్థులుగా ఎంచుతారు ఛాంపియన్ శు సవాలు చేసే హక్కును పొందడానికి అభ్యర్థుల మధ్య పోటీ జరుపుతారు.

నాలుగో సంవత్సరము : ఒక పక్క ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీని జరుపుతూ మళ్ళా కొత్త జోనల్ పోటీలు నిర్వహిస్తారు.

ఈ తరంగంలో పాల్గొనకుండా ఎవరూ ఛాంపియన్ శు సవాలు చేయలేదు. అభ్యర్థుల పోటీలో అమోఘంగా విజయం పొంది 1972లో బాబీ ఫిషర్ ప్రపంచ ఛాంపియన్ షిప్పు సవాలు చేసి అవట్టాన్ని గెలుచుకొన్నాడు. అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్యతో అభిప్రాయ భేదాలు వచ్చి ఆ పట్టు దక్కించుకొనడానికి ఏ మాత్రం ప్రయత్నించలేదు. ఒక వేళ ఫిషర్ ను ఎదుర్కోవలసివస్తే రష్యానుంచి ఎవర్ని గెలిపించి పంపించాలన్న సమస్య చాలా అంతరంగికమైన రాజకీయ రగడలకు దారి తీసింది. కార్పొవ్ అనే యువకుడు అభ్యర్థుల

పోదీని గెలిచాడు. ఇతడు చాలా సమర్థుడైనా కార్పినోయ్ అనే రవ్వను నిర్దహస్తుడు స్వదేశంమీద అలిగి దేశాన్ని విడిచిపెట్టి పరదేశ పౌరుడై ఛాంపియన్ షిప్పుకు పోటీచేశాడు. ఒక్క ఆటలో ఓడిపోయాడు. మళ్ళా ఛాంపియన్ షిప్పు రవ్వన్నతో సంక్రమించినది ఇది ఇటీవలి చరిత్ర.

ఫిషర్-స్పాస్కీల పోరాటం అంతర్జాతీయంగా చాలా వ్యాపి పొందింది. ఇద్దరూ 21 ఆటలు ఆడారు ఫిషర్ 7 ఆటలు గెలిచాడు. పది ఆటలు డ్రా చేశాడు. మొత్తం 2 1/2 పాయింట్లు సంపాదించుకొని ఛాంపియన్ అయ్యాడు. చదిరంగ శాస్త్రంలోని సిద్ధాంత రీత్యా ప్రశస్త మైన ప్రారంభాలు, రక్షణలు ఇద్దరూ వినియోగించుకొన్నారు. 18వ ఆటలో ఫిషర్ ఒక పాత ఆయుధాన్ని సానపట్టి విముటకు తీసుకొచ్చాడు. దీనిని 'ఆలెఖైన్ డీఫెన్సు' అంటారు. ఆట 74 ఎత్తుందాక సాగింది. 'నువ్వా-నేనా' అనేటట్టు ఇద్దరూ ఆడారు గాని స్పాస్కీ దివరలో తట్టుకో లేకపోయాడు డ్లైన్ చేశాడు. గ్రంథ విస్తర దీని ఉన్నా ఈ ఆటను సంపూర్ణంగా కింద పొందు పరుస్తున్నాను.

స్పాస్కీ

ఫిషర్

తెలుపు

నలుపు

1. బ-రా4

గు-రాగు8

2. బ-రా6

గు-మ4

3. బ-మ4

బ-మ3

4. గు-రా48

బ-రాగు8

5. క-మ44

గు-గు8

6. క-గు8

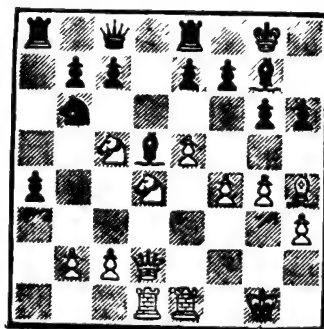
క-గు2

7. మగు-మ2

0-0

8. బ-రావ3?	బ-మవ4:
9. బ-మవ4?	బXబ
10. బXబ	గు-వ8
1 . 0-0	గు-శ1
12. మ-రా2	మ-రా:
13. గు-రా4	గు(8)Xః
14. ఏ-రా1?	గు-గు8
15. శ-మ2	వైబ-వ6
16. శ-గు5	బ-వ8
17. శ-వ4	శ-శ4
18. బ-రాగు4	శ-రా8
19. గు-మ4	శ-శ5
20. మ-మ2	మ-మ2
21. మవ-మ1	రావ-రా1
22. బ-శ4	శ-మ4
23. గు-మశ5	మ-శ1

ఇరవైమూడు ఎత్తులు ఆయాశక్తి పొలిషన్ ఇలా ఉంది.

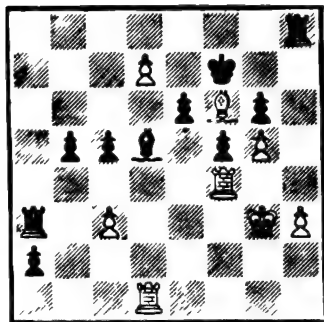


టౌమ్-179

తర్వాత ఎత్తులు ఇలా సాగాయి.

24. మ-శ8	బ-రా3
25. రా-ఏ3	గు-మ2
26. గు-మ3?	బ-మశ4
27. గు-గు5	మ-శ8
28. గు-మ8	మ×గు
29. బ×మ	శ×మ
30. బ×శ	బ-శ3
31. బ-గు6	ఏబ×బ
32. బ×బ	బ-శ4?
33. శ-గు8	రా-శ2
34. గు-రా5+	గు×గు
35. శ×గు	బ-గు4
36. ఏ-రాశ	ఏ-ఏ1
37. శ-శ6	బ-ఏ8
38. ఏ-శ4	బ-ఏ7
39. బ-శ4	శ×బ
40. బ-మ7	శ-మ4
41. రా.గు8 ₁	ఏ-ఏ8+
42. బ-శ8 ₁	

ఇప్పుడు అటల్ పోజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.

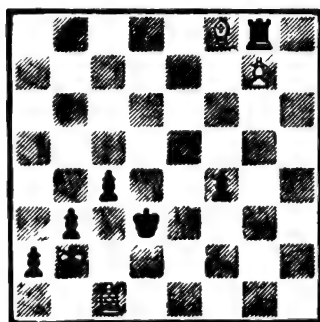


టొమ్మ-180

48. ... ఏ(1)నువ1:
44. ఏ-రావ4 బ-రా4
45. ఏ-వ7+ రా-రా8
46. ఏ-రా7+ రా-మ3
47. ఏ×బ ఏ×బ+
48. రా-శ2 ఏ-శ+
49. రా-రా1 రా×బ
50. ఏ(5) ×శ+ రా-శ8
51. ఏ-మ8+ రా-గు2
52. ఏ-మ7+ రా-ఏ8
53. ఏ(7)-మ2 ఏ×ఏ
54. రా×ఏ బ-గు5
55. బ-ఏ5 రా-గు4
56. బ-ఏ5 బ-మశ5
57. ఏమ-ఏ1 బ×బ
58. బ-గు8 బ-ఏ5

59. బ-గు7	బ-వ8
60. క-రా7	వ-రాగు1
61. క-క8	రా-వ7
62. రా-క2	రా-క8
63. ఏ-మ1	బ-ప8+
64. రా-క3	బ-రావ8=మ
65. ఏ-గమ	రా-మ4
66. రా-గు2	బ-క6
67. ఏ-మవ+1	రా-నా5
68. ఏ-మక1	రా-మ8

ఇప్పుడు ఆటలో కాయలు ఈ కింది విధంగా ఉంటాయి.



69. ఏ-మ1+? రా-రా7

70. ఏ-మ4! బ-రా48

71. 4-48 ఏ×బ

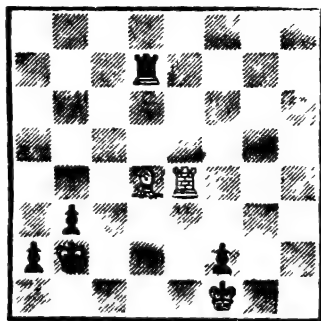
72. ఏ×బ ఏ-మ2

73. ఏ-రా4+ రా-48

74. 4-మ4 బ-47

75. రిజైన్ చేశాడు.

ఆటలో చివరకు ఈ క్రింది విధంగా కాయలు ఉంటాయి.



బొమ్మ-182

ప్రఖ్యాత వ్యాఖ్యాత సి. హెచ్. ఓ.డి. అలెగ్జాండర్ చెప్పినట్లు ఈ ఒక్కటే ఆరు ఆటలపెట్టు నిజంగా ఇది ఉద్దండులు పోరాడ వం నిన ఆటకు ఉదాహరణ.

ఏషర్ చేతిలో అలెగ్జైన్ దివెన్ను కొత్త మెరుగులు దిద్దుకొంది. ఇదే ఆయుధాన్ని మళ్ళా 17వ ఆటలో ఏషర్ ప్రయోగించి నవ్వుడు స్వాస్థ్య చాలా దాకవక్యంగా సమాధానం ఎత్తులువేసి అటును ద్రా

దేశాదు. అతనికి తోటి రవ్వన సపుణుల విశ్లేషణ బాగా ఉపయోగించింది. ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలో పాల్గొనే అటగాళ్ళకు 'ద్వితీయులు' అనే సహాయకలు ఉంటారు. ఈ 'సెకెండ్స్' అటకు ముందుగానూ, అట వాయిదా పడ్డప్పుడూ ఎత్తుల విషయం ఆలోచనలు చెప్తారు. 'సెకండు'ను మాత్రమేకాక ఒక బృందాన్నే రష్యా తన అటగాళ్ళతో పాటు అంతర్జాతీయ రంగంలో జరిగే పోటీలకు పంపిస్తుంది.

వెనుకబడ్డ దేశాల్లో ఒకటిగా పరిగణించే మన భారతదేశం నుంచే అంతర్జాతీయస్థాయిలో జరిగిన ఒక పోటీలో ఖాదిర్‌గర్ సోదరీమణులు పాల్గొన్నప్పుడు మన ఆంధ్రప్రదేశ్‌కి చెందిన ప్రఖ్యాత సపుణుడు నాసిరుద్దీన్ గాలిద్ తోడుగా వెళ్ళాడు.

"లా చయకొందే దెబ్బలకు కొడువా!" అనే సామెత చెప్పి నల్లు రష్యా తయకొందే సపుణుల బృందానికే కొరవా!

అంతర్జాతీయ రంగంలో భారతీయులు

చదరంగం మనదేశంలో పుట్టింది. ఈ క్రిడలో అందె వేసిన చేతులు ఆడి నుంచి మనకు ఉండేవారు సిద్ధించిన ఐంటులో ఆటకట్ట గల సిపులు కూడా ఉండేవారు. ఆస్థానంలోనే కాక అభిసామాన్యమైన పల్లెటూళ్ళలో కూడా ఆడితేరిన ఆటగాళ్ళు ఉండేవారు. అక్షరం ముక్కు రాకపోయినా ఆటలో మెలుకువన్నీ తెలిసినవాళ్ళు లేకపోలేదు. మన జాతీయ పద్ధతుల్లో ఆడేవాళ్ళకి అంతర్జాతీయ విధానాలు అవగాహన కాగానే అందులోనూ అసమాన ప్రావీణ్యాన్ని చూపెట్టిన వాళ్ళు కొందరున్నారు. వాళ్ళలో సుల్తాన్ ఖాన్ ఉద్దండుడు.

సర్ ఉమర్ హయర్ ఖాన్ అనే వదాన్యుడి పోషణలో సుల్తాన్ ఖాన్ జీవించేవాడు. 1929లో అంతర్జాతీయ విధానం గురించి తెలుసుకొన్నాడు. సుల్తాన్ ఖాన్ కు ఇంగ్లీషు చిదవడం రాదు. వింటర్, ఏప్రిల్

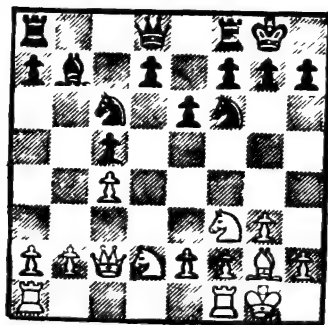
అనే ఇంగ్లీషు వాళ్ళు అతనికి అంతర్జాతీయ నియమాలు విశదం చేశారు. ఒక్క ఏడాదిలో సుల్తాన్‌ఖాన్ అఖండ విజయాలు సాధించి బ్రిటిష్ దాంపియన్ అయ్యాడు. ఆ పదవిని మూడేళ్ళపాటు నిలుపుకొన్నాడు. ఎన్నో అంతర్జాతీయ స్థాయిలోని పోటీల్లో పాల్గొని అద్భుతమైన ఫలితాలను పొందాడు. కాపల్లాంకా, ఫ్లోర్, రూబిన్‌స్టయిన్ వంటి గ్రాండ్ మాస్టర్లపై గెలిచాడు. మదకొండు అటం పోటీలో దాక్టర్ టార్లకోవర్‌ను ఓడించాడు. భారతదేశానికి అఖండ ఖ్యాతిని ఆర్జించాడు. సుల్తాన్‌ఖాన్ పేరు తప్పించి ఇతర భారతీయ క్రీడాకారుల పేరు అంతర్జాతీయ రంగంలో ఎవరూ వినలేదు.

1930లో సుల్తాన్‌ఖాన్ నల్లబంట్ ఆడి గెలిచిన ఒక ఆటను పాఠంగా నేటికీ పాశ్చాత్య గ్రంథకర్తలు ఉదహరిస్తూ ఉంటారు చదవ రంగంలో ప్రతి ప్రారంభం గురించి ఎన్నో ఎత్తులదాకా చర్చలు జరిపి తెలుపు ఈ ఎత్తు కేస్తే దాఫీ ఇలాగ సమాధానం చెప్పాలని వ్యాఖ్యాతలు సిద్ధాంతాలు రాశారు. ఆ పుస్తకాలను చదువుకుని ఆదేవాళ్ళకు సుల్తాన్ ఖాన్ పోకడలేం అర్థం అయ్యేవికావు. పుస్తకంలో చెప్పిన ఎత్తులేం వేసేవాడు కాదు. ఈ కింది ఆటను చూడండి

తెలుపు	వలుపు
వి. సోర్ డైన్ థీవ్	సుల్తాన్‌ఖాన్
1. ఐ-మ4	గు-రా48
2. గు-రా48	ఐ-మగు8
3. ఐ-శ4	ఐ-రా8
4. ఐ-రాగు8	శ-గు2
5. శ-గు2	శ-గు8+

6. శ-మ2	శ×శ+
7. మగు×శ	0-౧
8. 0-0	ఐ-శ4;
9. మ-శ2	గు-శ8
10. ఐ×ఐ	ఐ×ఐ

ఇప్పుడు బిల్లిమీద బిందువులు ఈ కింది విధంగా ఉంటాయి.

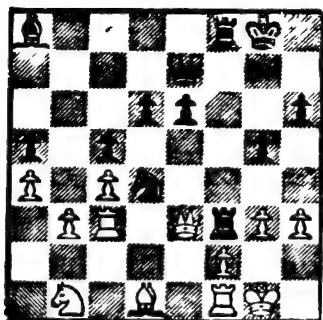


టౌమ్-188

11. ఐ-రా4?	మ-శ2
12. రావి-రా1	ఐ-మ3
13. మవి-శ1	ఐ-రావీ8
14. ఐ-మవీ8	గు-మ2
15. మ-శ3	ఐ-మవీ4
16. గు-వీ4	ఐ-గు4
17. మ-రా8	మ-మ1

- | | |
|-------------|-----------|
| 18. రాగు-శ3 | మ-రా2 |
| 19. బ-ప3 | మప-గు1: |
| 20. బ-గు8 | శ-ప1: |
| 21. గు-గు1? | రాగు-రా4: |
| 22. బ-మప? | గుxగు+ |
| 23. శxగు | గు-మత్ |
| 24. శ-మ1 | బ-శ4: |
| 25. బxబ | పీxశబ |
| 26. ప-శ8 | మప-రాశ1 |
| 27. ప-రాశ1 | ప-శ8: |

ఇప్పుడు బలం ప్రాజెక్షన్ ఈ కింది విధంగా ఉంటుంది.



చిత్ర-181

28. శxప పxశ
29. రిజెక్ట్ చేశాడు.

మొత్తం ఇరవై ఎనిమిది ఎత్తుల్లో సుల్తాన్ ఖాన్ ఎనిమిది అమోమమైన ఎత్తులు అప్పుడప్పుడు వేసి అటు సాగించాడు. రెల్ల మంత్రికి చివర రెండే రెండు గళ్ళన్నాయి. అటు సాగితే ఇలా ఎత్తులు పడవచ్చును.

29. మ-మ2

ఏ×ఏ

80. మ×ఏ

గు-రా7+

లేక 30.గు×ఏ: గు×8+ అనే ఎత్తుకు కూడా ఆస్కారం ఉంది. 29. మ-రా? అనే ఎత్తు వేసినా పైకెల్సినంకు ఆస్కారం ఉంది. రెల్లబలంతో అడిన అటగాడికి ఒక పథకం లేదు. సుల్తాన్ ఖాన్ తొలి నుంచీ ఒక ప్లాను వేసుకొని ఎత్తులు వేశాడు. పెద్ద బహుమతిలో శగటును పెట్టి ఆడటాన్ని 'ఇండియన్ డిపెన్సు' అంటారు. ఇది సుల్తాన్ ఖాన్ ప్రయోగించిన రక్షణాయుధం.

సుల్తాన్ ఖాన్ రాగ తిన్నగా అంతర్జాతీయ రంగంలో ప్రవేశించడానికి ప్రస్తుతం భారతీయులకు అవకాశాలు లేవు. ముందు ఇంట గెలిస్తేనే గాని రచ్చ గెలవడానికి అవకాశాలు ఉండవు. భారతదేశంలోని ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలో పాల్గొని మొదటి ఆరు స్థానాల్లో ఏదో ఒకటి సంపాదించుకొనకపోతే ఏ క్రీడాకారుడికీ పరిగణన ఉండదు. 1955లో మొదటిసారిగా అఖిలభారత స్థాయిలో ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలు ప్రారంభం అయ్యాయి. మొదట రెండేళ్ళ కొకసారి ఇవి జరిగేవి. ఇటీవల ప్రతియేడూ జరుగుతున్నాయి. తొలినుంచీ ఎవరెవరు ఛాంపియన్లు అయ్యారో కింద పొందుపరుస్తున్నాను.

1955 ఆర్. వి. సప్రే (మహారాష్ట్ర), డి. వెంకయ్య (ఆంధ్ర)
ఉమ్మడిగా ఛాంపియన్లు అయ్యారు.

1957 రామదాస్ గుప్తా (యు. పి)

1959	ఎం.ఆరన్	[తమిళనాడు]
1961	ఎం.ఆరన్	["]
1963	ఫరూక్ అలీ	[మహారాష్ట్ర]
1965	రూసీ మదన్	["]
1967	ఎన్. నాసర్ అలీ	[యు. పి]
1969	ఎం.ఆరన్	[తమిళనాడు]
1971	ఎం.ఆరన్	["]
1972	ఎం.ఆరన్	["]
1978	ఎం.ఆరన్	["]
1978	ఎం ఆరన్	["]
1975	అర్. తపశ్చంద్	["]
1976	ఎం ఆరన్	["]
1977	రఫీక్ ఖాన్	[ఎల్. పి]
1978	డి యన్. పరమేశ్వరన్	[తమిళనాడు]

అఖిల భారత స్థాయిలో సబ్ జూనియర్, జూనియర్ ఛాంపియన్ షిప్లు, మహిళలకు ప్రత్యేక ఛాంపియన్ షిప్పు నేడు జరుపుతున్నారు. అఖిల భారత స్థాయిలో విశిష్టస్థానాలు సంపాదించుకొన్న వాళ్ళనే ప్రపంచ జూనియర్ పోటీలకు ఇతర అంతర్జాతీయ స్థాయిలో జరిగే పోటీలకు పంపిస్తారు.

అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్య ఆమోదించిన పోటీల్లో పాల్గొని కొన్ని ఆటలు నెగ్గిన వాళ్ళకు ఒక 'రేటింగ్' ఇస్తారు. అమెరికన్

గదాంక కావ్యజ్ఞుడు ప్రొఫెసర్ అర్యాడ్ ఎలో ఈ రేడింగ్ విధానాన్ని రూపొందించాడు. అందుచేత దీన్ని 'ఎలో రేడింగ్' అంటారు. ఈ విధానంలో ఏడు తరగతులుగా నిపుణులు విభాగించబడతారు.

నెంబరు	రేడింగ్	తరగతి
1.	2500పాఠ్యంబ్రూని అంతకుమించిగాని వస్తే	గ్రాండ్ మాస్టర్
2.	2300నుండి 2500	మాస్టర్
3.	2200నుండి 2300	కేండ్రేట్ మాస్టర్
4.	2000నుండి 2200	ఎక్స్ పర్ట్
5.	1800నుండి 2000	'ఏ' క్లాసు
6.	1600నుండి 1800	'బి' క్లాసు
7.	1400నుండి 1600	'సి' క్లాసు

ఈ రేడింగ్ యంత్రాంగం గణించడానికి ప్రొఫెసర్ ఎలో చాలా విస్తారమైన పథకాన్ని రచించాడు.

అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్య ఈ కింది నాలుగు రకాల పట్టా లనే ప్రసిద్ధులకు ఇస్తుంది.

1. గ్రాండ్ మాస్టర్
2. ఇంటర్ నేషనల్ మాస్టర్
3. ఫుమెన్ గ్రాండ్ మాస్టర్
4. ఇంటర్ నేషనల్ ఫుమెన్ గ్రాండ్ మాస్టర్

జోనల్ పోటీలో నూటికి 62 2/3 వంతులు గెలుపు సాధించిన వాళ్ళకు ఇంటర్ నేషనల్ మాస్టర్ పట్టం వస్తుంది. జూనియర్ ప్రపంచ

ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలోగాని, శ్రీం ప్రపంచ ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలోగాని యూరపు, అమెరికా, ఆసియా జూనియర్ ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీల్లోగాని గెలిచిన వాళ్ళకు ఇంటర్ నేషనల్ మాస్టర్ బిరుదు లభిస్తుంది.

1961 మద్రాసులో జరిగిన ఆసియా జూనియర్ పోటీ గెలిచినందుకు ఎం. అర్జున్ ఇంటర్ నేషనల్ మాస్టర్ బిరుదు పొందిన మొట్టమొదటి భారతీయు డయ్యాడు.

1978లో దెహరాన్ లో జరిగిన ఆసియా జూనియర్ ఛాంపియన్ షిప్పు గెలుచుకొన్న రవికుమార్ భారతీయుల్లో రెండవ ఇంటర్ నేషనల్ మాస్టర్ అయ్యాడు.

ఇటీవల 1978 లో జయశ్రీ ఖాడిల్కర్ మొట్టమొదటి భారతీయ 'ఇంటర్ నేషనల్ వుమెన్ మాస్టర్' గా ఖ్యాతిపొందింది.

గ్రాండ్ మాస్టర్ స్థాయిలో వున్న ఆటగాళ్ళతో గానీ కనీసం ఇంటర్ నేషనల్ స్థాయిలో వాళ్ళతోగాని ఆడుతూ వుండేనే గాని వన ఆటగాళ్ళ ప్రతిభ పరిశీలించే అవకాశము రాదు 1978లో మొదటిసారిగా ప్రథమ ఆసియన్ గ్రాండ్ మాస్టర్ బోర్న్ మెంటు తిరువినాపల్లి లో జరిగింది. భారతదేశం ప్రతినిధులు మహమ్మద్ హసన్, నాసిరుద్దీన్ గాలిద్, డి. యస్. పరమేశ్వరన్, మహమ్మద్ రఫీఖాన్, రాజా రమేశ్వర్ పాల్గొన్నారు. ఈ అయిదుగురిలో మొదటి ముగ్గురూ ఆండ్రప్రదేశ్ ఆటగాళ్ళు.

భారతదేశంలోని ఆటగాళ్ళందరిలోనూ మహ్మద్ హసన్ ఎలో రేటింగ్ ఎక్కువ 2380 పాయింట్లతో అతడు అగ్రశ్రేణిలో ఉన్నాడు. చాలాకాలం నిజాం రాజవంశంలోని శ్రీమంతుం పోషణలో ఉండి రాత్రి తెల్లవార్లు చదరంగం ఆడేవాడు. తరువాత హైదరాబాద్ పెర్మిట్ట బర్నస్ అండ్ కెమికల్స్ లిమిటెడ్ లో ఉద్యోగం చేస్తున్నాడు. పాతికేళ్ళనుంచీ జాతీయస్థాయిలోని పోటీలలో పాల్గొంటున్నాడు. ఎప్పుడూ

మొదటి ఆరుస్థానాలలో ఉంటున్నాడు. 1972లో డెహ్రాన్‌లో జరిగిన ఆసియన్ జోసర్ పోటీలో పాల్గొన్నాడు. ఒక్క అరపాముంటు తక్కువ కావడంవల్ల ఇంటర్నేషనల్ మాస్టర్ బిరుదాన్ని పొందలేక పోయాడు. 1976లోనూ 77లోనూ జరిగిన టిల్వూ ట్రోఫీ వరసగా గెలుచు కొన్నాడు. మిషి చాలా సౌమ్యుడు.

నాసిరుద్దీన్ గాలిబ్ చాలా శక్తివంతంగా దాడిచేసే ఆటగాడు. 1969 నుంచి 1973 దాకా 1976నుండి 1977 దాకా జాతీయ ఛాంపియన్ షిప్ పోటీలో విజృంభణలు ఆక్రమించాడు. 1975లో జరిగిన టిల్వూ ట్రోఫీ పోటీలో ప్రథమస్థానం ఆర్జించాడు. అక్లాండ్‌లో జరిగిన ఆసియన్ ఛాంపియన్ షిప్ పోటీలో భారతప్రతినిధిగా పాల్గొన్నాడు. కల్పనలు, ఎత్తుగడలు, ఉచ్చులు వేయడంలో మొనగాడు. అయితే ఇతనితో ఒకటే చిక్కు. ఒక ఎత్తు వేయడానికి ఎంతోసేపు ఆలోచించి 'ఛైం బ్రేకుల్' లో పడతాడు. ప్రస్తుతం గాలిబ్ హైదరాబాద్ టెన్ ఆసోసియేషన్‌కి గౌరవ కార్యదర్శి, అఖిల భారత టెన్ ఆసోసియేషన్‌కి సంయుక్త కార్యదర్శి. భారతదేశంలో చదరంగం విజ్ఞానం విస్తరించడానికి తన యావత్కాలాన్ని వినియోగిస్తున్నాడు.

ఆంధ్రప్రదేశ్‌లో ఇతర క్రీడాకారులూ, ప్రజ్ఞావంతులూ ఈ రంగములో లేకపోలేదు రెంటూల వెంకట సుబ్రహ్మణ్యం, జి. యన్. దీక్షిత్, లింక్, బాపిరాజు, మహమ్మద్ హుసేన్, డి. వి. రంగారావు, యన్. రామారావు లాంటి ప్రజ్ఞావంతులు కొన్నిపోటీల్లో పాల్గొంటూ వచ్చినవాళ్ళే. తమ ప్రతిభను కొంత కాకపోతే కొంతయినా చూపెట్టిన వాళ్ళే అదిలో ఉమ్మడి ఛాంపియన్‌గా డి. వెంకయ్య తప్పించి ఈనాటి దాకా ఆంధ్రప్రదేశ్ నుంచి ఏ ఆటగాడూ జాతీయంగా ప్రథముడు కాలేదు.

ప్రతిభతోపాటు ఆధిరాష్ట్ర, దీక్ష, శారీరకంగా సత్తువ మొదలైనవి ఉండేనే గాని నేటి పోటీల్లో ఎవరూ నెగ్గుకు రాలేదు.

18

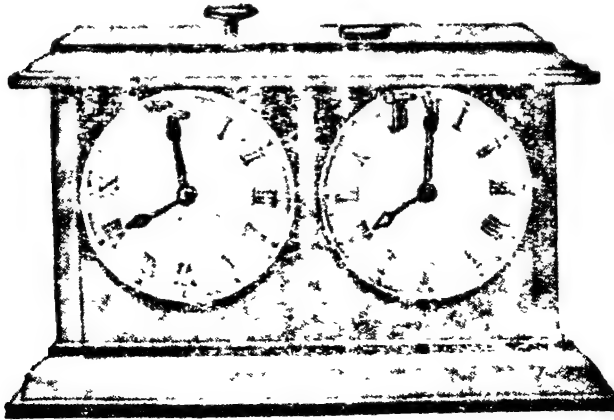
పోటీలలో పాటించవలసిన రూల్సు

లోగడ ఒకమాట 'టైం ట్రబుల్' అనే మాట నా వివరణలో
కొద్దింది. ఏమిటి టైం ట్రబుల్?

పూర్వం చదవంగం ఆడేటప్పుడు ఇంత సేపటిలో ఎత్తువేయాలి
అన్న నిర్బంధం ఏమీ ఉండేదికాదు. ఎన్ని గంటలసేపయినా ఆలో
చించ వచ్చు. ఎదుటివాళ్ళు ఎత్తు వేయనిదే ఇవరం అటగాడికి జవాబు
చెప్పే అవకాశం రాదు ప్రక్కరి "ఎప్పుడు ఎత్తు వేస్తామరా? భగవంతుడా!"
అని కామకుని కూర్చోవలసిందే. ప్రతిస్పర్థి ఎంతకీ ఎత్తు వేయకపోతే
పోల్ మర్చిరాంటి కుశాగ్రబుద్ధులకు, నిజంగా ఏమవు వచ్చేది. కొందరు
స్టాన్ టన్ వంటి అటగాళ్ళు చిరాకువేసి అటలు రిజైన్ చేసేవారు.

తర్వాత కొన్నిళ్ళకు ఎత్తుకు అరవై నిమిషాల టైము అనే రూలు
ప్రవేశపెట్టారు ఈ లిమిట్ ని అతిక్రమించితే పైన్ వేసేవారు. కొన్ని

ఎత్తులకు ఇంత వ్యవధి అనవసరం కనుక ఈ పద్ధతి సచ్చక ఇంత సేపటిలో ఇన్ని ఎత్తులు వేయాలి అనే నిర్ణయానికి వచ్చారు. 1880లో చదరంగం గడియారాలు అమలులోకి వచ్చాయి. ఇవి ఎలా ఉంటాయో బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ-185

ఒక అటగాడి గడియారం పని చేస్తున్నప్పుడు అతడి ప్రత్యర్థి గడియారం నిశ్చలంగా ఉంటుంది. అలాగే తన ఎత్తు పూర్తిచేసి తన గడియారం తలమీది బటన్ కిందికి నొక్కితే ఎదుటి అటగాడి గడియారం పనిచేయడం మొదలు అవుతుంది. రెండున్నర గంటలలో ఏ అటగాడైనా 40 ఎత్తులు వేయాలి ఇద్దరూ కలిసి 5గంటలలో చెరో 40 ఎత్తులు వేయాలన్నమాట. గడియారంలో పనికొండుకీ, పన్నెండుకీ మధ్య ఒక ఎర్రజెండా ఉంటుంది. రెండున్నర గంటలు పూర్తికాగానే ఈ జెండా కిందపడి పోయేటట్లు మెకానిజాన్ని ఏర్పాటు చేస్తారు. ఎవరి ఎర్రజెండా అయినా నలభై ఎత్తుల లోగా పడిపోతే వాళ్ళు ఓడిపోయారన్నమాట.

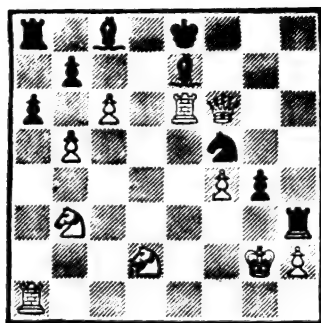
బొమ్మను పరిశీలనగా చూడండి. రెండు గడియారాలలోని ముఖ్య ఎనిమిది గంటలకు కొంచెం కుడి ఎడంగా ఉన్నాయి. ఎడమ గడియారంలో జెండా ఇంక కొద్ది నిమిషాల్లో పడియేటట్లు ఉంది. కుడి గడియారంలో జెండా పడిపోయింది. చెరో రెండున్నర గంటలూ కేటాయించి ఈ గడియారాలను ముందే సిద్ధం చేస్తారు. ఈనాడు పెద్ద స్కేలులో పోటీలు జరిపేటప్పుడు విధిగా ఈ గడియారాలు ఉపయోగిస్తారు.

అటు ప్రాంతం చేస్తున్నప్పుడు రెల్ల బంగంతో అదే ప్రతి అటగాడి గడియారాన్ని నొక్కేస్తారు. తెలుపు తన ఎత్తువేసి గడియారం మీట నొక్కి ఆ ఎత్తుని 'స్కోరు షీటు' మీద రాయాలి. ప్రత్యర్థి కూడా ఇలాగ మొదటి ఎత్తువేసి, గడియారాన్ని అవుదేసి ఎత్తుని రాతాక అట సాగుతూ వెళుతుంది.

ప్రతి ముఖ్యమైన పోటీలోనూ ప్రతి అటగాడికి రెండు స్కోరు షీటులూ, కార్ప్ కౌగికం ఇస్తారు. తన ఎత్తులనూ ప్రత్యర్థి ఎత్తులనూ ప్రతి అటగాడు రాసిరిరాలి. ఇద్దరూ అటగాళ్ళ తమ చెరో రెండున్నర గంటల్లో 40 ఎత్తులు పూర్తిచేసినా అట ఒక కొలికి హికపోలే అటరు వాయిదా వేస్తారు. వాయిదా సమయానికి ఎవరు ఎత్తు వేయాలో ఆ అటగాడు తన ఎత్తును రెల్లపై వేయకూడదు. తన స్కోరు షీటుమీద ఆ ఎత్తుని రాయాలి. ఓరిజినల్ షీటును మడిచి ఉంచాలి. బోర్న్ మెంటు రై రెక్కరు ఒక కవరును తీసుకొచ్చి ఇస్తాడు అటగాడు మడిచిన తన స్కోరు షీటును అందులో పెడతాడు. రై రెక్కరు ఆ కవరును అందించి సీలు చేస్తాడు. అటగాడు రహస్యంగా కాగితం మీద రాసిన ఎత్తును సీలు చేస్తారు కాబట్టి ఆ ఎత్తును సీల్డ్ మువ్ లేక 'ముద్ర—ఎత్తు' అంటారు.

కవరును సీలుచేసిన తర్వాత దాని మీద ఆటగాళ్ళ పేర్లను, పంక మీద ఖలగం ఏ పొజిషన్ లో ఉన్నదీ రాస్తారు. ఇద్దరూ ఎంతదైము తీసుకొన్నారో ఆ సంగతిని రాస్తారు (ముద్ర-ఎత్తును వేయగానే ఆటగాడు తన గడియారాన్ని ఆపివేస్తాడు. దైరక్షరు ప్రత్యర్థి గడియారాన్ని కూడా ఆపివేస్తాడు.)

కవరుమీద పంకపై ఉన్న ఖలగం పొజిషన్ ఎలా ఉంటే లిఖించడానికి ఒక ప్రత్యేక లిపి ఉంది. దీన్ని ఫోర్స్ లిపి అంటారు. ఇంగ్లీషులో పెద్దక్షరాలూ చిన్నక్షరాలు ఉంటాయి. రెల్లబలానికి పెద్దక్షరాలూ నల్లబలానికి చిన్నక్షరాలూ వాడుతారు. ఖాళీ గడులను, కాయల మధ్య ఉన్న ఖాళీగడులనూ అంకెలతో సూచిస్తారు. మనం సాధారణంగా ఎడమనుంచి కుడికి, మీదనుంచి కిందికి మన లిపిని రాసినట్టే ఫోర్స్ లిపిని కూడా నల్లమంత్రి ఏనుగు గడినుంచే రాస్తారు. ఉదాహరణకు ఈ కింది బొమ్మను చూడండి.



బొమ్మ-166

పై పొజిషన్ లో ఆట వాయిదా పడింది అనుకోండి. అప్పుడు పంక మీద కాయల పొజిషన్ ఈ కింది విధంగా ఫోర్స్ నోటేషన్ లో రాస్తారు.

r1 b1 k3, 1p 2 b3. p1 P1 RQ2, 1P 3n2, 5P p1
1N5r, 8N2 KP, R7.

వాయిదా గడువు పూర్తయ్యాక మర్నాడు అట మొదలెట్టే ముందు టోర్నమెంటు డైరెక్టరు కవరు మీద రాసిన పోస్టల్ నోటేషన్ ప్రకారం బిల్ల మీద బరిగాన్ని పేర్చుతాడు. అటగాళ్ళ సమక్షంలో కవరు చింపి ముద్ర-ఎత్తును పంకమీద వేసి ఎవరు సమాధానం చెప్పాలో వాళ్ళ గడియారాన్ని నొక్కుతాడు. అట కొనసాగుతుంది.

వాయిదా తర్వాత ప్రతి అటగాడూ గంటకు పదహారు ఎత్తులు వేయాలి. వాయిదా పద్ద అటలను నాలుగు గంటలదాకా కొనసాగించ వచ్చు. అప్పటికి అట తమరిక పోలే మళ్ళీ వాయిదా పడుతుంది. సాధారణమైన టోర్నమెంటుల్లో అయితే సిఫ్టులు విశ్లేషణ చేసి గెలుపు ఎవరిదో తేలుస్తారు. శాతీయ స్థాయిలో జరిగే పోటీల్లో అదనంగా రెండు మూడు వాయిదాలు కూడా పడవచ్చు.

సరదాగా ఆడే అటల్లో ఎత్తు వెనక్కి తీసుకుంటారు. గాని ఇది మంచిది కాదు. పోటీలో పాల్గొనేటప్పుడు ముట్టుకొందే దాన్నే కదపాలి. ఎదుటి వాళ్ళ కాయని చంపుతున్నప్పుడు ముందు మన కాయను చేత్తో పట్టుకుని అవతలి వాళ్ళ కాయను గడిలోంచి తొలగించి మన కాయను ఆ గడిలో పెట్టాలి చంపుతున్నప్పుడు తప్పించి ప్రత్యర్థి కాయలను ముట్టుకో కూడదు. ఎత్తు వేసేటప్పుడు తప్ప మన కాయలనూ ముట్టుకో కూడదు. కాయలు సరిగ్గా బిల్లమీద లేనపుడు వాటిని సరిగ్గా ప్లాంట్ లించే 'ఎర్లెస్టు' చేస్తున్నాను అని ప్రత్యర్థికి చెప్పి మరీ మన కాయలను సర్దాలి.

ఈ ప్రకరణంలో స్కోరుషీట్ల సంగతి చెప్పాను. అపి సాధారణంగా ఇలా ఉంటాయి.

SCORE SHEET

Date.

Round. Starting time Clock time

Name (White)

Name (Black)

White	Black	White	Black
1		21	
2		22	
3		23	
4		24	
5		25	
6		26	
7		27	
8		28	
9		29	
10		30	
11		31	
12		32	
13		33	
14		34	
15		35	
16		36	
17		37	
18		38	
19		39	
20		40	

White	Black	White	Black
41		65	
42		66	
43		67	
44		68	
45		69	
46		70	
47		71	
48		72	
49		73	
50		74	
51		75	
52		76	
53		77	
54		78	
55		79	
56		80	
57		81	
58		82	
59		83	
60		84	
61		85	
62		86	
63		87	
64		88	

Clock introduced after White/Black's.....move at ... :Clock time.....

Result,

Signature (White)

Signature (Black)

పైన నల్లగా ఉన్న భాగంలో ఏ సంస్థ పోటీని నడుపు తున్నదో దానిపేరు ఇతరవివరాలు ఉంటాయి. స్కోరుషీటులో ఒకపక్క నలభై ఎత్తులదాకా చోటు ఉంది. రెండోపక్క 41 నుంచి 88 ఎత్తులదాకా చోటు ఉంది. ఆలోచన ఆట పూర్తి కావచ్చును. లేనా మరొక షీటు వాడాలి. ఒక పోటీలో అందరి ఆటగాళ్ళు డేబిల్స్ మీదా గడియారాలు పెట్టి అవకాశం లేకపోవచ్చు. కాని టోర్నమెంటు డైరెక్టరు కావాలనుకొంటే ఆట ఏ దశలోనైనా గడియారాన్ని ఇవ్వవచ్చు. అప్పుడు ఆ సమగతి నోటు డెయ్యడానికి స్కోరు షీటు రెండోపక్క అ సూచనను పీలుగా ఒక పంక్తి అచ్చువేసి ఉండారు.

ఈ స్కోరుషీటు ఇంగ్లీషు లోనే ఉంది. భారత దేశంలోని ఏ రాష్ట్రంలో పోటీలు జరిగినా ఇంగ్లీషులోనే ఆటగాళ్ళు నోటీసు, రాయాలి. ఇదేమంత కష్టంకాదు. ఇంగ్లీషులో ఆరు అక్షరాలు వస్తేదాని చదవరంగం భాష వచ్చేస్తుంది.

రాజు — K — కింగ్

మంత్రి — Q — క్వీన్

శగటు — B — బిషప్

గుర్రం — N — నైట్

ఏనుగు — R — రూక్

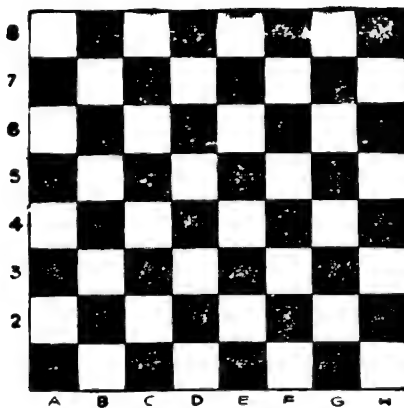
పాటు — P — పాన్

ఈ అక్షరాలతో పాటు ఇప్పటిదాకా మనం వాడిన సంతకాలు కూడా, రాజునైపు కోటకడితే 0-0 అనీ, మంత్రిపక్క కడితే 0-0-0 అనీ వాడితే చాలు. + అనే షా చెప్పే గుర్తు మరొకటి ముఖ్యమైనది.

ఈ చదరంగం లిపిని వర్ణనాత్మక లిపి అంటారు. దీన్ని ఇంగ్లండులో, అమెరికాలో, మనదేశంలో విరివిగా వాడతారు. ఇంగ్లీషు వాళ్ళు గుర్రాన్ని Knight అని రాస్తారు. ఇందులో మొదటి అక్షరం 'K' పై రెండు చిహ్నాలు ఉన్నాయి. అయినా కొందరు గుర్రాన్ని 'Kt' అనే అక్షరంతో రాస్తారు. ఇప్పుడు చాలా 'మండి 'N' అనే అక్షరాన్నే వాడుతున్నారు.

అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్య ఆమోదించిన లిపులు రెండే రెండు. ఒకటి ఇంగ్లీషు వాడుక మనం వాడుతున్న వర్ణనాత్మక లిపి. రెండోది 'అల్ఫ్ బ్రెయిన్' లిపి వచ్చే సంవత్సరం నుండి ఈ లిపినే అందరూ విడిగా వాడాలనే రూలు ఒకటి ప్రవేశ పెట్టారు. ఆ లిపి కూడా చాలా సులభమే.

చదరంగం పంక్తిలో రేకులను లెక్క పెట్టడంలో రెండు లిపులూ సమానం. ఫైర్స్-మూవ్ QRI అనీ QNI అనీ పిలువరు. ఏ, డి, సి, డి, ఇ, ఎఫ్, జి, హెచ్ అనే ఎనిమిది అక్షరాల్లో పిలుస్తారు. బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-187

పై బొమ్మలో ఏ బీ సీ డీలు ఇంగ్లీషులోనే ఉన్నాయి. వాటిని ఆలా అలవచ్యకొవడం మంచిది. పోటీలో పాల్గొనాలన్నా, ఇంగ్లీషు వ్యక్తికల్లో ఆచ్యుపదే చదరంగం ఆటలను పరికమీద పేర్చి ఆడుకోవాలన్నా ఈ రిపిని చదవడం అవ్యసించాలి.

ఆల్ బ్రిటయన్ నాచేషన్ లో ఎత్తులు రాయడం మరి పోకర్క వంతం చేశారు. ఐ-రా4 అనే ఎత్తును వర్తనాత్మక తిపిలో P-K4 అని రాస్తాము. అదే మోస్తరుగా Pe2, e4 అంటూ ఇంత వితమర్చి రాయ క్కర్లేదు. ఐంటు ఎత్తులకు 'P' అనే అక్షరం వాడవలసిన వనిలేదు. 'e2-e4' అని రాస్తే బాటు. అనలు e2 అనే నిర్దేశం కూడా అక్కర్లేదు. ఎత్తుని '1e4' అని రాస్తే ఐ-రా4 అనే అర్థం వచ్చేస్తుంది. అయితే స్పష్టత కోసం ఏ గడినుంచి ఏ గడికి కదువుతున్నారో రాస్తారు.

వర్తనాత్మక నాచేషన్ లోనూ ఆల్ బ్రిటయన్ నాచేషన్ లోనూ ఒకే ఆటను ఇంగ్లీషులో, ఈ తిలక పొందుపరుస్తున్నాను. చూడండి.

వర్తనాత్మకం

ఆల్ బ్రిటయన్

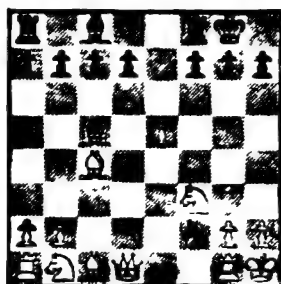
తెలుపు—నలుపు

తెలుపు—నలుపు

- | | |
|-------------------|---------------------|
| 1. P-K4 P-K4 | 1. e2-e4 e7-e5 |
| 2. N-KB3 N-QB3 | 2. Ng1-f3 Nd1-c6 |
| 3. B-B4 B-B4 | 3. Bf1-c4 Bf8-c5 |
| 4. O-O N-B3 | 4. O-O Ng8-f6 |
| 5. R-K1 O-O | 5. Rf1-e1 O-O |
| 6. P-B3 Q-K2 | 6. c2-c3 Qd8-e7 |
| 7. P-Q4 P×P | 7. d3-d4 e5×d4 |

8. P-K5 N-KN5	8. e4-e6 Nf8-g4
9. P×P N×QP	9. c6×d4 Nc8×d4
10. N×N Q-B5	10. Nf3×d4 Qe7-h4
11. N-KB3 Q×Bch	11. Nd4-f3 Qh4×f2+
12. K-R1 Q-N8ch	12. Kg1-h1 Qf2-g1+
13. R×Q N-B7 Mate	13. Rcl×g1 Ng4-f2

ఈ పదమూడు ఎత్తుల తర్వాత పోషిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



టౌమ్ - 188

ప్లస్ గుర్తుతో 'పా' ను చూపెట్టం మనం ఈ పుస్తకంలో వాడుతూ వస్తున్నాం. దీనిని మనం 'ఆల్ బ్రియన్' లిపియందే స్వీకరించాం. ఈ లిపిలో అటకట్టును. అనే గుర్తుతో సూచిస్తారు. ఆల్ బ్రియన్ లిపిలో చంపడాన్ని ఇంటూతో కాక 'ః' అనే కోంస్ గుర్తుతో కూడా సూచిస్తారు. వర్తనాత్మక లిపిలోగాని ఆల్ బ్రియన్ లిపిలోగాని ఎత్తులను ఒకే వంక్తిలో రాసుకొంటూ పోతున్నప్పుడు తెలుపు ఎత్తు తర్వాత 'ః' కామము వలపు ఎత్తు తర్వాతి 'ః' సెమీకోలను గుర్తునూ వాడుతారు.

ఈ ప్రాథమిక ప్రబోధనిలో చాలా కొద్దిగానే ఆటల ఉదాహరణలు ఇచ్చాను. అభిలాష గలవాళ్ళ ఇందులో వివరించిన వర్ణనాత్మక లిపిని బట్టి ఇంగ్లీషులో ప్రచురితమైన చదరంగం పుస్తకాల్లోంచి గాని, శీర్షికలలోంచిగాని ఆటలను పేర్చుకొని ఆచుకోవచ్చు. ఇప్పటిదాక ఇంగ్లీషులో అచ్చు పడిన అసంఖ్యాకమైన పుస్తకాల్లో వర్ణనాత్మక లిపినే వాడారు. ఇకిమీదట ఆల్ జీబ్రయన్ లిపినే వాడక తప్పదు.

చదరంగం ఒక సముద్రం లాంటిది.

ఎవరూ సముద్రానికి ఏక మెత్తలేరు.

అయినా విబుధవరుల వల్ల విన్నంత, కన్నంత, తెలియ వచ్చినంత ఇందులో తేటపర్చాను.

ఈ పుస్తకం చదరంగం అభిమానులకు ఉపకరిస్తే అదే చాలు.

అనుబంధం

పి క స ం జ్ఞా యి పీ

నిజమే? నమ్మడానికి ఎవరూ ఏర మెత్తలేరు.

అయినా నమ్మడంలో కొండదాకా ఈదడం సాధన వల్ల సాధ్యమే.

ఇంగ్లీషు రాసేట ఈ కొనసాగి అ కొనదాకా ఈడిన వాళ్ళు ఎందరో ఉన్నారు. ఈరకు లోకేమిటి అన్న సామెత ఉండనే ఉంది.

గజ- ఈతగాడు కాదంటేనే వ్యక్తి ఎంతో సాధన చేయాలి. ఎన్ని రకాల ఈతలు ఉన్నాయో తెలుసుకోవాలి. నీలపు దీరల్లో, తూర్పు దీరల్లో మెరుకువలు నేర్చుకోవాలి. కానీలు ఎలా కొట్టాలో ప్రాజెక్టులు ఈత ఎలా ఈడాలో రొమ్మ విక్షేపం, పీపు విక్షేపం మొదలైనవి ఉపయోగించాలి.

వదరంగంలో ఈడు రాదంటే, అన్నిటిలో కాకపోయినా కొన్ని ప్రాచీనాలలో ప్రావీణ్యం సంపాదించాలి. అసలు ఎన్నోరకాల ప్రాచీనాలు ఉన్నాయో, వాటి లాభోపకారాలు ఏమిటో తెలుసుకోవాలి. ఆ ప్రాచీనాల పేర్లన్నీ ఆదే వాళ్ళకి పరిచయమై ఉండాలి.

అందుకే ఈ ప్రాథమిక శ్రవణానికి అనుబంధంగా ప్రాచీనాల వివరణను సంగ్రహంగా పొందుపరుస్తున్నాను.

విభాగం-1

ప్రచారంభాల పేర్లూ, తీర్లూ

సంగీతంలో 'సరిగమపదని' అనే సప్త స్వరాలే ఉన్నాయి. ఆ ఏడు స్వరాలనే రకతాలుగా వివిధ స్థానాలలో ఉపయోగించి సంగీత రాక్షణికులు 72 మేళకర్తలను నిర్ణయించారు. ఒక్కొక్క జనకి రాగానికి ఒక పేరు పెట్టారు. ప్రతి ఒక్క మేళకర్త నుండి అనేక జన్య రాగాలను సృష్టించారు షాదవ జాదవ భేదాలను బట్టి ఒక్కొక్క మేళకర్త నుండి 484 రాగాలు పుట్టించవచ్చు. ప్రతి మేళకర్త నుండి 484 రాగాలు పుడితే మొత్తం 84,848 జన్య రాగాలు ఉద్భవిస్తాయి వీటిలో ప్రతి రాగానికి ఒక పేరు పెట్టే అవకాశం ఉంది.

సంగీతంలో ఏడు స్వరాలుంటే చదరంగంలో ఆరు కాయలే ఉన్నాయి. రాజు, మంత్రి, శగటు, గుర్రం, ఏనుగు, బంటు అనేవే ఈ ఆరు కాయల పేర్లు సంగీతంలో ఆరోహణ, అవరోహణలను బట్టి సప్తస్వరాలు ఎక్కువైనట్లు రాజు పక్కం జంతువుల వల్లా, మంత్రి పక్క-

జంతువుల వల్లా, బంటు వల్లా చదరంగంలో రంగుకు పదహారు కాయలు వస్తాయి. రెండు బంగారంలో మొత్తం 82 కాయలు ఉంటాయి.

బంగారంలో 82 కాయలున్నా ఏ ఆటగాడయినా ప్రారంభంలో పదంబే వదిలి ఎత్తులలో ఏ ఒక్కదైనా వేయడానికి అస్కారం ఉంది. జంతువుల ముందున్న ఎనిమిది బంటులలో ఏ ఒక్క దాన్నయినా మొదట కడిలించవచ్చు. ఈ ఎనిమిది ఎత్తులతోబాటు రా.గు.,మ.గు. లలో ఏ ఒక దాన్నయినా ప్రారంభంలో కడిలించ వచ్చు. అయితే ప్రారంభం లోనే ఏనుగుల ముందు బంటును గాని, గుర్రం ముందు బంటును గాని, ఏ ఆటగాడయినా కడిలించడం జరగదు. అంటే నాలుగేత్తులను మినహాయించాలి. ఇందువల్ల క్రిడాకారుడు తన తొలి ఎత్తుగా ఆరు ఎత్తులలో ఏదైనా ఒకటి వేయగలిగే అవకాశం ఉండవచ్చు. తెలుపు వేయగలిగిన ఆరు రకాల తొలి ఎత్తులలో దేనినైనా నలుపు ఆరు రకాల జవాబులను తొలి ఎత్తులో వేసే అవకాశం ఉంది.

సంగీత రాక్షసులు ఒక్కొక్క మేళకర్తకి ఒక పేరు పెట్టినట్టే చదరంగ రాక్షసులు తొలి ఎత్తుల స్వభావానుబద్ధి ప్రారంభాంతు ప్రత్యేకమైన పేర్లను పెట్టారు. సంగీతంలో కనకాంగి, రత్నాంగి, మాయామాళవగళ, ఖరహరప్రియ మొదలైన పేర్లున్నట్టే చదరంగంలో గ్రెకోపియావో, రైలోపెజ్, బర్న్ ఓపెనింగ్, ఇంగ్లీషు ఓపెనింగ్ మొదలైన పేర్లున్నాయి. జనక రాగం నుండి పుట్టిన జన్యరాగాలకు వాగీశ్వరి, పుంటారవం, సావేరి, శ్రీరాగం మొదలైన పేర్లు నిర్దేశించినట్టు తెలుపు ఆటగాడు వేసిన తొలి ఎత్తుకు సమాదానంగా నలుపు వేసిన తొలి ఎత్తును బట్టి సిసిలియన్ డిఫెన్స్, ఫ్రెంచి డిఫెన్స్, ఆరెజైను డిఫెన్స్, ఇండియన్ డిఫెన్స్ అనే పేర్లను పెట్టారు.

సంగీతం తెలిసిన వాళ్ళకు రాగం పేరు చెప్పగానే దాని ఆరోహణ అవరోహణలూ, రాగ స్వరూపం, తీవ్రస్థాయి, ఇతర ప్రత్యేకతలూ ఇట్టే తెలిసి పోయినట్లు ఓపెనింగ్ పేరు చెప్పగానే చదరంగంలో కృషి చేసేవాళ్ళకు ఆటలోని తొలి అయిదారు ఎత్తులూ, వాటిని వేయడంలో ఆటగాళ్ళ ఉద్దేశాలూ, ఆట పోకడ, ఎత్తుగడలూ, వ్యూహరచనా విధానం మొదలైనవి స్ఫురిస్తాయి. 'పిండికొద్దీ రొద్దే' అన్నట్టు సంగీత విద్వాంసుడు తన ప్రతిభను బట్టి రాగాలాపన, స్వరకల్పన చేసి సంగతులు వేస్తాడు. చదరంగం నిపుణుడు తన ప్రజ్ఞా పాటవాన్ని బట్టి ఎత్తుకు పై ఎత్తులు వేసి బలాన్ని చక్కగా మోహించి కల్పనలు చేసి ప్రావీణ్యాన్ని ప్రదర్శిస్తాడు.

తెల్లబలం ఆటగాడు. అరు ఎత్తులలో ఏ ఒక్కరైనా త తొలి ఎత్తుగా వేయవచ్చునని నిర్ణయించాం. ఆ వేసిన ఎత్తునుబట్టి ప్రారంభానికి పేరు పెట్టవచ్చునని నిర్ణయించాం.

పట్టిక A

1. 1. బ-రా3	రాజాబంటు ఓపెనింగ్
2. 1. బ-రా4	మంత్రిబంటు ఓపెనింగ్
3. 1. బ-రాక4	బర్న్స్ ఓపెనింగ్
4. 1. బ-మక4	ఇంగ్లీషు ఓపెనింగ్
5. 1. గు-రాక3	రెజీస్ ఓపెనింగ్

పై పట్టికలో అయిదే అయిదురకాల తెల్ల బలంలోని ఎత్తులను చూశారు. ఇవే చాలా కాలంగా ప్రపంచంలో ఉంటూ ప్రసిద్ధమైన ప్రారంభాలు. ఏ తెల్లబలం ఆటగాడైనా వీటినే వేయాలనే భావ

ఎక్కడా లేదు. తన దిక్కు మొదటిసారి ఇతర విధానం మొదటి ఎత్తు వేయవచ్చును. ఎక్కడా ఆ ప్రారంభంను ఇర్రెగ్యులర్ ఓపెనింగ్ అంటారు. ఈ అసాధారణ ప్రారంభంను ఇలా ఉండవచ్చు. వాటికి కూడా పేర్లు పెట్టారు.

పట్టిక B

1. 1. బ-రా3	'వాన్-బ్' క్రూయిస్ ఓపెనింగ్
2. 1. బ-మ48	సారథోస్సా ఓపెనింగ్
3. 1. బ-రాగు8	లింగ్స్ ఫియాన్ డెట్టో
4. 1. బ-మగు8	క్వీన్స్ ఫియాన్ డెట్టో
5. 1. బ-మగు4	పోలిష్ ఓపెనింగ్
6. 1. గు-మ48	ఇర్రెగ్యులర్ ఓపెనింగ్

తెల్లబలం అటగాడు చేసిన 1. బ-రా3 అనే ఎత్తుకు నలుపు రక రకాల సమాధానాలు తన కొలి ఎత్తుతో చెప్పవచ్చు. ఈ జవాబులను బట్టి కూడా ప్రారంభంను కొన్ని వర్గీకరణ పేర్లు పెట్టారు. వాటిని కింది పొందు పరుస్తున్నాను.

పట్టిక C

1. 1... బ-రా8	ప్రెంచి డిఫెన్సు
2. 1... బ-రా4	సర్వసాధారణం. ఈ జవాబు తర్వాత తెలుపు వేసే రెండో ఎత్తును బట్టి ఈ ప్రారంభంలో కాటోపకాణాలు విస్తరిస్తాయి.
3. 1... బ-రాగు3	ఇర్రెగ్యులర్ డిఫెన్సు.

4. 1... గు-రాశి ఆలెఫైన్ డిఫెన్సు
 5. ... బి-మి సెంటర్ కొంటర్
 6. ... బి-మశి కారోకాన్ డిఫెన్సు
 7. ... గు-మశి ఇరెగ్యులర్ డిఫెన్సు

తెలుపు తన మొదటి ఎత్తులో 1. బి-రాశి అనే ప్రారంభించేయ
 కుండా 1. బి-మి అనే ఎత్తుని వేయవచ్చునని A పట్టికలో చూశాం.
 దీనికి నలుపు ఇచ్చే జవాబును బట్టి కూడా ప్రారంభించు ప్రత్యేకమైన
 పేర్లను నిర్దేశించారు. వాటిని కూడా గమనిద్దాం.

పట్టిక D

1. ~~బి-మి~~ అనే తెలుపు తొలి ఎత్తుకు సమాధానంగా నలుపు ఈ
 కింది ఎత్తులు వేయవచ్చును.

1. 1... బి-మి ఈ జవాబు చాలా విశేష ప్రధానాన్ని
 పొందింది. తెలుపువేసే రెండో ఎత్తుని
 బట్టి వేరు వేరు పేర్లు వచ్చాయి. వాటి
 గురించి తరువాత చూద్దాం.
2. 1... బి-రాశి బుడాపెన్స్ డిఫెన్సు
 3. 1... బి-రాశి డబ్ డిఫెన్సు
 4. 1... బి-మశి బెనోసి
 5. 1... బి-మగుశి క్విన్స్ ఇండియన్ డిఫెన్సు

6. 1... గుర్రాళి ఈ జవాబు (1) క్లిప్స్

ఇండియన్ డిపెన్సరీలోనూ

(2) నియోవిల్ డిపెన్సరీలోనూ

(3) ట్విగోరిన్ డిపెన్సరీలోనూ

(4) బొగలుబొవ్ డిపెన్సరీలోనూ

(5) కాటలాన్ ఓపెనింగ్లోనూ

(6) బ్లామ్ ఫీల్డ్ కౌంటర్ గేంబిల్లోనూ
వేస్తారు.

ఇప్పటి దాకా ఇచ్చిన 4 పట్టికలలోనూ ఇద్దరు అటగాళ్ళు వేసే మొదటి ఎత్తును బట్టి ప్రారంభంకు ఏయే పేర్లను నిర్దేశించారో తెలుసుకొన్నాం. వరుస అటగాడు 1...ఐ-రా4 అనిగానీ 1...ఐ-మ4 అనిగానీ తెలుపు అటగాడిలాగే తన బంటు శరణికి తొలి ఎత్తులో వినియోగించుకొన్నప్పుడు వేతే తొలిపాటగా ప్రారంభాలు విస్తరింప వచ్చునని చెప్పుకొన్నాం. ఆ తొలిపాటలు తొలి ప్రత్యేకమైన పేర్లు ఉన్నాయి. వాటిని గురించి సమగ్రంగా కాకపోయినా సంగ్రహంగా తెలుసుకొందాం.

విభాగం-2

రాజుపక్క-ప్రారంభాలు-(సాధారణం)

తెలుపు వేసిన 1. బ-రా4 అనే తొలి ఎత్తుకు సమాధానంగా 1...
బ-రా4 అనే ఎత్తుకు నలుపు వేసినపుడు ఈ ప్రారంభం ఇరవై కాఖలుగా
విస్తరిల్లి ప్రసరించి చెందింది. (ఈ కాఖల్లో కొన్నింటికి ఉపకాఖలుకూడా
ఉన్నాయి)

ఈ ప్రత్యాక్ష కాఖలకు వాటి పేర్లతో తెలుసుకొందాం.

1. గైకో పియానో

1. బ-రా4, బ-రా4, 2. గు-రాక3, గు-మక3; 3. శ-శ4, శ-శ4

పై తొలి ఎత్తులతో ఈ ప్రారంభం సాగుతుంది. ఇది చాలా
ప్రాచీనమైన ప్రారంభం. నిపుణులు దీనిని చాలా సజీవంగా పేర్లవేసి
దేశాల సెంటర్లను కంప్రైజ్ చేయకముందు ఏ ప్రారంభానికైనా పరమో
దేశం.

ఈ ప్రారంభంలో తెలుపు 4. బ-శ3 అనిగానీ, 4. బ-మ3 అని
గానీ తన తదుపరి ఎత్తు వేయవచ్చును. దానికి నలుపు మూడు రకాల

సమాధానాలు చెప్పవచ్చును. 4...గు-ళ8 లేక 4...ళ-గు8 లేక 4... గు-ళ8 అనే ఎత్తులను వేయవచ్చును.

2. టూనైట్స్ డిఫెన్సు

1. బ-రా4, బ-రా4; 2. గు-రాళ8, గు-మళ3; 3. ళ-ళ4, గు-ళ8

తెలుపు వేసిన తొలి మూడు ఎత్తులూ గైకోపియానోలో లాగే ఇక్కడ కూడా పడ్డాయి. నలుపు వేసిన మూడో ఎత్తులో తేడా ఉంది.

4. గు-గు5 లేక 4. బ-మ4 లేక గు-ళ8 అనే ఎత్తులలో ఏదో ఒకటి తెలుపు వేసి ఆటను కొనసాగించవచ్చును. అప్పుడు 4...బxబ లేక 4...గుxబ అనే ఎత్తులను నలుపు వేయవచ్చును.

3. ట్రీనైట్స్ డిఫెన్సు

1. బ-రా4, బ-రా4; 2. గు-రాళ8, గు-మళ8; 3. గు-ళ8

ఈ ప్రారంభంలో మొదటి రెండెత్తులే టూనైట్స్ డిఫెన్సులో లాగే వడ్డాయి. 3వ ఎత్తులో తెలుపు మరొక కాబిపై ప్రవేశించాడు. ఈ ప్రారంభంలో 3. ళ-గు5 అనే ఎత్తును కూడా తెలుపు వేయవచ్చును.

4. ఫోర్ నైట్స్ గేమ్

1. బ-రా4, బ-రా4, 2. గు-రాళ8, గు-మళ8, 3. గు-ళ8, గు-ళ8

ఇంతకు ముందు చెప్పిన ప్రారంభంలో లాగే ఇందులో కూడా మొదటి రెండు ఎత్తులూ అదే క్రమంలో పడ్డాయి. తెలుపు వేసిన కొత్త రకం మూడవ ఎత్తుకు నలుపు అదే విధమైన సమాధానం చెప్పడం జరిగింది. 4. ళ-గు5 అనే ఎత్తుతో తెలుపు ఆటను కొనసాగించవచ్చును. 4...గు-మ5 లేక 4...ళ-గు5 లేక 4...ళ-ళ4 అనే బాటలలో ఏదో ఒకటి నలుపు చెప్పవచ్చును.

5. పోన్సియానీ ఓపెనింగ్

1. బ-రా4, బ-రా4 2. గు-రా48, గు-మ48, 3. గు-మ48, బ-48
ఈ ప్రారంభంలో కూడా మొదటి రెండు ఎత్తులూ పూర్వంలాగే ఉన్నాయి. తెలుపు తన మూడో ఎత్తులో వేరే పోకడ పోయాడు.

6. స్కాచ్ ఓపెనింగ్

1. బ-రా4, బ-రా4, 2. గు-రా48, గు-మ4, 3. బ-మ4
ఈ కాలంలో కూడా తెలుపు తన మూడవ ఎత్తును మరో రకంగా వేసి కొత్త పోకడ పోయాడు.

8. ...బxబ, 4. క-మ4 అనే ఎత్తులు పడితే దీనిని 'స్కాచ్ గేంబిల్' అంటారు.

8. ...బxబ, 4. బ-48 అనే ఎత్తులు పడితే దీనిని 'గోరింగ్ గేంబిల్' అని పిలుస్తారు.

8. ...బxబ, 4. గుxబ అనే ఎత్తులు వస్తే దీనిని 'స్కాచ్ గేమ్' అని పేర్కొంటారు.

7. హంగేరియన్ ఓపెనింగ్

1. బ-రా4, బ-రా4. 2. గు-రా48, గు-మ48, 3. క-44
క-రా2

తెలుపు మూడో ఎత్తుడాకా గైకోపియానోలో రాగే కొలి ఎత్తులు పడ్డాయి. 3...క-రా2 అనే బాటు రావడం వల్లా 4. గు-48 అనే కొన సాగింపువల్లా ఇదొక ప్రత్యేకమైన ఓపెనింగ్ అయింది.

8. రైలోపెజ్

1. బ-రా4, బ-రా4, 2. గు-రా43, గు-మ48, 3. క-గు8

ఇది విశేష ప్రధారం పొందిన విశ్వాత ప్రారంభంలో ఒకటి. దీనిమీద జరిగిన విశ్లేషణ ఇంతా అంతా కాదు. 8. 4-గు5 అనే ఎత్తుకు నలుపు రకరకాలుగా జవాబు చెప్పవచ్చు. అలా చెప్పిన సమాధానాన్ని బట్టి ఈ ప్రారంభంలో వివిధ కాఖంకు ప్రత్యేకమైన పేర్లు పెట్టారు.

1. 8...4-44 అనే ఎత్తు వేసి అటు కొనసాగిస్తే దీనిని 'క్లౌస్ కల్ డిఫెన్సు' అంటారు.
2. 8...రాగు-రా3 అనే ఎత్తుతో బదులు చెప్తే దానిని 'కోడియా డిఫెన్సు' అంటారు.
3. 8...ఐ-రాగు2 అనే ఎత్తు వేస్తే దీనిని 'ఫియాన్ బెట్టో' అంటారు. అన్నట్టు రావీ! నుండి మవరి దాకా ఉన్న పెద్ద బిమూలను ఫియాన్ బెట్టో అంటారు.
4. 8...గు-మ6 అనే ఎత్తును వేస్తే దీనిని 'బర్లస్ డిఫెన్సు' అంటారు.
5. 8...గు-48 అనే సమాధానం చెప్తే దీనిని 'బేర్లన్ డిఫెన్సు' అంటారు.
6. 8...ఐ-ఏ8 అనే క్రమంలో ఎత్తులు సాగితే దీనిని
4. 4-ఏ4, గు-48 'మర్సీ డిఫెన్సు' అంటారు.
7. 3...ఐ-మవ8 అనే వరస ఎత్తులు పడితే దీనిని 'సమ చంపుడు'
4. 4xగు లేక ఎక్స్ ప్లెంట్ వేరియేషన్ అంటారు.
8. 8...ఐ-44 అనే ఎత్తుతో జవాబు చెప్తే దీనిని 'స్కి-రై మాన్ డిఫెన్సు' అంటారు.

9. 8...ఐ-మ8 అనే సమాధానం వస్తే దీనిని 'స్టైయినిట్ డిపెన్సు' అంటారు.

10. 8...ఐ-మ8 అనే క్రమంలో ఎత్తులు పడితే దీనిని 'స్టైయి 4. 4-వీ4, ఐ-మ8 నిట్ డిపెన్సు' అంటారు.

రైలోపెట్ చాలా ప్రఖ్యాతమైన ప్రారంభం కనుక దీనికి ఇన్ని ఉపకాణాలు ఉద్దేశించాయి.

9 మాక్స్ రేండి

1. ఐ-రా4, ఐ-రా4; 2. గు-రా48, గు-మ48; 3. 4-44, 4-44; 4. 0-0, గు-44, 5. ఐ-మ4

ఈ ప్రారంభంలో మొదటి మూడు ఎత్తులూ 'గైకోపియాన్' లో రాగే ఉంటాయి. నాలుగో ఎత్తులోనే తెలుపు కోట కట్టు కొనడం జరిగింది. సాధారణంగా ఈ ఉపకాణం ఈ కింది విధంగా పాగుతుంది.

5. ...ఐxఐ; 6. ఐ.రా5, ఐ-మ4; 7. ఐxగు, ఐx4; 8. ఏ-రా+, 4

టొమ్మిలో ఎత్తునుంచి ఈ ఉపకాణంలో మరో 7 రకాల కొమ్మలు విస్తరిస్తాయి.

ఈ ప్రారంభంలో ఏర్పడే పొడివట్లు చాలా అనర్హతరంగా ఉంటాయని నిపుణులు భావిస్తున్నారు.

10. ఇవాన్స్ గేంబిట్

1. ఐ-రా4, ఐ-రా4; 2. గు-రా48, గు-మ48; 3. 4-44; 4. ఐ-మగు4. 4xఐ;

ఈ ప్రాచీనతాలో కూడా మొదటి మూడు ఎత్తులూ 'గైకో పియానో' లో లాగే సాగాయి. తెలుపు తన 4వ ఎత్తులో మ గు ఐదు ఎరగా ముందుకు తోళాడు. ఈ ఐంటును చంపితే గాంబిద్ను స్వీకరించి పట్టు లెక్క.

ఈ గాంబిద్ను తిరస్కరించినట్లయితే 4...౪-గురి అనే ఎత్తును నలుపు అటగాడు వేయవచ్చును.

ఇవాన్స్ గాంబిద్ను స్వీకరించినా, తిరస్కరించినా తెలుపు అట గాడికి లాభదాయకమే అని నిపుణులు భావిస్తున్నారు.

ఇక్కడదాకా గైకోపియానోలోని మొదటి ఎత్తులమీద దెవలప్ అయిన రాజుపక్క ప్రాచీనతాలు గురించి చూశాం. వీటిని సాధారణ ప్రాచీనతా కింద వర్గీకరించాలి. ఇక విశేష ప్రాచీనతా గురించి పరిశీలిద్దాం.

రాజుపక్క ప్రారంభాలు [విశేషం]

ఇంతటి మొదలు విభాగంలో ~~రాజుపక్క~~, 1-రా4; 2. గు-రా48, గు-మ48 అనే తొలి రెండేళ్లు తర్వాత సాగే ఆట క్రమాన్ని పరిశీలించాం. ఇప్పుడు సరకులో ఎత్తులు సాగకపోతే ఎటువంటి ప్రారంభాలు సాధ్యమౌతాయో, వాటికి ఏయే పేర్లు పెట్టారో చూద్దాం.

1. సెట్రాఫ్ డిఫెన్సు

1. 1-రా4, 1-రా4; 2. గు-రా48, గు-రా48

ఈ డిఫెన్సులో నలుపు 2...గు-మ48 అనే సాధారణ విభాగం లోని ఎత్తుకు బిన్నంగా 2...గు-రా48 అని ఎత్తును వేయడం జరిగింది. రెలుపు తన మూడోఎత్తు రెండు విధాలుగా వేయవచ్చు. ఒకటి: 81-మ4 అని గానీ లేదా రెండు: 8గుx8 అని గానీ ఈ ఎత్తు ఉండవచ్చు. ఈ ప్రారంభానికి నాలుగు ఉపకాఖ లున్నాయి.

1) 8. బ-మ4, గు-గు8; 4. బ-మ8, బ-మ4; 5. గు-గు8, క-మ8
6. 0-0, 0-0

2) 8. గు-గు8, బ-మ8; 4. గు-రా-క8, గు-గు8; 5. బ-మ4, బ-మ8
6. బ-మ8. క-రా2

పై రెండు విధాలుగా రెండు ఉపకాణాలు ఉన్నాయి.

2. ఫిలిడోర్ డిఫెన్సు

1. బ-రా4, బ-రా4; 2. గు-రా-క8, బ-మ8

ఈ ప్రారంభంలో నలుపు తన రెండో ఎత్తులో వేరే మార్గాన్ని పట్టడం జరిగింది. ఇది కూడా చాలా ప్రాచీనమైన డిఫెన్సు.

8. బ-మ4. గు-రా-క8; 4. బ-గు8, గు-గు8 అనే పద్ధతిలో గానీ
కీ. బ-మ4, గు-మ2 4. క-మ4, బ-మ4 అనే క్రమంలోగానీ ఆట
కొనసాగవచ్చును. తెలుపు వేసిన కీ. బ-మ4 అనే ఎత్తుకు సమాధానంగా
8...బ-గు8 అవి గానీ కీ...బ-గురా4 అనే ఎత్తులను కూడ వేయ
వచ్చును.

3. గై కో కౌంటర్ గేంబిల్

1. బ-రా4, బ-రా4; 2. గు-రా-క8, బ-రా4

నలుపు తన 'రా-బ'ను ఎరగా ముందుకు తోకాదు. ఆ పైలు ఖాళీ
అయిన తరువాత దాన్ని దాడికోసం వినియోగించు కుండామని నలుపు
ఉద్దేశం.

8. గు-గు8, మ-క8; 4. బ-మ4, బ-మ3; 5. గు-క4; బ-గు8,
6. గు-క8, మ-గు8

పైవిధంగా ఒక ఉపకాణ సాగవచ్చును. లేదా ఎరదేసిన బంటును
తెలుపు తిరస్కరించితే, నలుపు ప్రత్యర్థి బంటును తంపవచ్చును.

అప్పుడు 8. 4-4. బిగ్గి అనే ఎత్తులు గానీ 8. బి-మ4. 4బిగ్గి అనే ఎత్తులు గానీ పదవచ్చును

ఈ కాఖలో నల్లమంత్రి తొలి ఆరు ఎత్తులలోనే రెండుసార్లు కదం దం గమనించి ఉంటారు. ప్రారంభంలోనే మంత్రిదేశ ఇలా విహార జేయించడం మంచిది కాదు గానీ అవసరాన్ని బట్టి తగిన ఎత్తులు వేయక తప్పదు.

4 వియన్నా గేమ్.

1. బి-రా4, బి-రా4; 2. గు-మశ8, గు-రాశ8

ఈ ప్రారంభంలో సాధారణంగా పదే 2 గు-రాశ8 అనే ఎత్తుకు బదులుగా నలుపు మంత్రి పక్క నున్న గుర్రాన్ని బయటకు తీసి 2. గు-మశ8 అనే ఎత్తును వేళాడు దీనిలో ఒక అంతరార్థం వుంది. తెలుపు ఉత్తరోత్తరా 'బి-రా4' అనే ఎత్తును వేయాలను కొంటున్నాడు. అయితే సెంటర్ పై కాడిదేపే అవకాశం నలుపు వుంజుకోవచ్చును.

ఈ ప్రారంభంలో ఎనిమిది రకాల ఉపకాఖలను నిపుణులు నిర్దేశించారు. క్రమక్రమంగా ఈ ప్రారంభం ఇతర ప్రారంభాల గాడిలో పదవచ్చును.

5. వియన్నా గేంబిట్

1. బి-రా4, బి-రా4; 2 గు-మశ8, గు-మశ8; 3. బి-44, బిగ్గి

ఈ కాఖలో నలుపు తనదాడి ఉధృతం చేయడానికి అవకాశాలున్నాయి. ఒక ఉపకాఖ ఎలా సాగుతుందో చూడండి.

4. బి-మ4, మ-వి8+; 5. రా-రా2, బి-మ8; 6. గు8-4.

3-గు5; 7. 4X5. 6-4 8. 1-రా5, 5Xగు+; 9. రా4, మ-గు5+ 10. రా-రా8, 5X5 నలుపుకు లాభదాయకం.

6. కింక్య గాంబిట్

1. 1-రా4, 1-రా4.

2. 1-రా4. 5X5

ఈ ప్రారంభంలో తెలుపు తన రా.4 బను ఎరచేస్తున్నాడు. సెంటర్ పై కంట్లోలు సాధించాన్నదే ఈ ఎత్తులో అంతరార్థం. ఇటీవల ఈ ప్రారంభాన్ని పోటీలో చాలా అరుదుగా అటుగాత్తు ఉపయోగిస్తున్నారు. అయితే ఈ ప్రారంభం చాలా తనవంతంగా సాగే అవకాశాలు ఉన్నాయి.

నలుపు ఈ గేంబిట్ ను స్వీకరించాక ఈ కింది విధంగా ఎత్తులు సాగవచ్చును.

3. గు-రా4, 1-రా5. 4. 1-రా4, 1-గు5

5. 1-గు5, గు-రా3 6. 1-మ4, 1-మ8

7. గు-మ8, గుX1-రా4

తెలుపు బంటును నష్టపోయినా మోహరింపు బాగా చేసుకోగలిగే అవకాశం వచ్చింది.

ఈ ప్రారంభంలో తెలుపు తన 8వ ఎత్తుగా రకరకాల ఉపకాం బను అనుసరించ వచ్చును. 8. 4-4 అనే ఎత్తు సాధారణంగా వేయడం జరుగుతుంది.

1. 8మ-4 అనే ఎత్తును వేస్తే దీనిని 'బ్రెయర్ గాంబిట్' అంటారు.

2. 8గు-మ8 అనే ఎత్తును వేస్తే దీనిని 'కెర్న్ గాంబిట్' అని పిలుస్తారు.

8. 8 శ-రా2 అనే ఎత్తును వేస్తే దీనిని 'లిమిటెడ్ కింగ్స్ విషన్ గేంబిల్' అంటారు.

7. కింగ్స్ గాంబిల్ డిక్లయిన్డ్

1. బ-రా4, బ-రా4; 2. బ-రా4, శ-శ4

తెలుపు ఎరచేస్తున్న బంటును నలుపు తిరస్కరించేదేరా అనిపింది. అప్పుడంగా ఒక బంటు వస్తున్నది కదా అని ఎగబడితే ప్రమాదాలు రావచ్చును.

ఏ అటగాడైనా ఒక బంటును ఎరచేస్తే దానివల్ల మూడు ఎత్తుల దాకా లాభిస్తేనే ఆ బలివల్ల ప్రయోజనం ఉంటుంది.

నలుపు తన రెండో ఎత్తులో... బ-మ4 అనే ఎత్తును ఈ ప్రారంభంలో వేస్తే దాన్ని 'ఫాల్క్-బీర్ కౌంటర్ గాంబిల్' అంటారు.

ఎత్తుకు నాలుగు పై ఎత్తు వేయగలగలిగి వచ్చి.

8. కింగ్స్ నైట్స్ గాంబిల్

1. బ-రా4; బ-రా4; 2. బ-రా4, బ-రా4 8 గు-రా48

ఇంతకు ముందు చెప్పిన 'గాంబిల్' ప్రారంభాలకు విరుద్ధంగా ఈ కాలలో తెలుపు 8. గు-రా48 అనే ఎత్తుతో కొత్త పోకడ పోతున్నాడు. తెలుపు తన బంటునే కాక ఉత్తరోత్తరా రా గు.ను కూడా ఎర చేయాలని చూస్తున్నాడు. ఈ కాలను నిపుణులు బాగా విశ్లేషణ చేశారు. 12 ఉపకాలాలు ముఖ్యమైనవి ఉన్నాయి. ఒక కాల ఇలాగ సాగవచ్చును.

8 ... బ-రాగు4:

4. బ-రావ4, బ-గు8

5. గు-గు8, బ-రావ8;

6. గుXబ. రాXగు

7. బ-మ4, బ-మ4;

8. క×బ, గు-రాక8

9. గు-క8, బ-మ6;

10. క-రా2, గు-క8

నలుపు 8. బ-రాగు4 అనే ఎత్తు వేళాక తెలుపు వేరే మార్గాలలో అటును కొనసాగించ వచ్చును. అప్పుడు ఆ ఉపకాళంకు వేరే పేర్లు నిర్దేశించారు.

1. 8... బ-రాగు4;

అనే క్రమంలో ఎత్తులు సాగితే దీనిని

4. బ-రాప4, బ-గు5;

'అల్లెయిర్ గేంబిడ్' అని పిలుస్తారు.

5. గు-గు5

2. 8... బ-రాగు4:

అనే ఎత్తులు పడితే దీనిని 'బెల్లెన్

4. క-క4; క-గు2:

డిఫెన్స్' అంటారు.

3. 8... బ-రాగు4;

అనే క్రమంలో ఎత్తులు సాగితే దీనిని

4. బ-రాప4, బ-గు5;

'హైబిడ్-గేంబిడ్' అని పిలుస్తారు.

5. బ-గు5

4. 8... బ-రాగు5;

అనే పద్ధతిలో ఎత్తులు పడితే దీనిని

4. క-క4, బ-గు5;

'మూజియో గేంబిడ్' అంటారు.

5. 0-0

5. 8... బ-రాగు4;

అనే పద్ధతిలో ఎత్తులు పడితే దీనిని

4. క-క4, బ-గు5;

'సాల్నియో గేంబిడ్' అంటారు.

5. గు-గు5

అన్ని అటంలో 8... బ-రాగు4 అనే ఎత్తునే నలుపు వేయవక్కర్లేదు. 8... బ-మ4 అనే ఎత్తును వేస్తే దీనిని 'అబ్బిడియో డిఫెన్స్' అంటారు. 4... క-రా2 అనే ఎత్తు పడితే దీనిని 'కన్నింగ్ హం గేంబిడ్' అంటారు.

9. డేనిష్ గాంబిట్

1. బ-రా4, బ-రా4;

2. బ-మ4; బXబ

3. బ-మశ8, బXబ

తెలుపు తన ప్రత్యర్థియొక్క రాజు బంటుకి తన బంట్లను వర
సగా ఎర చేస్తున్నాడు.

4. శ-మశ4, బXబ;

5. శXబ, బ-మ4

6. శXమబ, గు-రాశ8;

7. శXబ+, రాXశ

8. మXమ, మ-మ2,

9. శXమ+, గుXశ

10. గుXశ, బ-శ4

అనే క్రమంలో ఈ ఆట సాగవచ్చును. తెలుపు తన నాలుగవ
ఎత్తుగా గుXబ అనే ఎత్తువేయడం మంచిదని ఆలెఖైన్ సిఫార్సు
చేశాడు.

10. సెంటర్ గేమ్

1. బ-రా4, బ-రా4;

2. బ-మ4, బXబ;

ఈ ప్రారంభంలో మొదటి రెండు ఎత్తులూ ఇలా సాగినా 8వ
ఎత్తు స్వభావాన్ని బట్టి ఇది ఇతరకాలం రూపాన్ని సంతరించు శావ
వచ్చును.

3. గు-రాశ8, గు-రాశ3

అనే ఎత్తులు పడితే ఇది

‘పెట్రోవ్-దెస్సెన్’ అవుతుంది.

3. గు-రాశ8, బ-మ8

అయితే ఇది ‘ఫిలిడోర్-దెస్సెన్’

అవుతుంది.

ఈ కాలం స్కోరి, డేనిష్ కాలం రూపాన్ని కూడా సంతరించు

కొనే అవకాశాలున్నాయి. అయితే ఈ క్రింది విధంగా ఆట సాగ వచ్చును.

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 3. మృగ. గు-మృగి; | 4. మ-రాగి, గు-శగి; |
| 5. గు-మృగి, శ-రాగి; | 6. శ-మృగి, ఐ-మృగి |

ఇంకొక ఉపాధిలో ఆట మరొక పోకడ పోయే అవకాశాలు ఉన్నాయి.

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 3. ఐ-రాగి, శ-శగి; | 4. గు-రాగి, గు-మృగి |
| 5. శ-మృగి, గు-శగి = | 6. మగు-మృగి, ఐ-మృగి |

సెంటర్ పై కంట్రోలు కోసమే ఏ ప్రారంభమైనా ప్రయత్నిస్తుంది.

11-తిప్పలు & పెనింగ్

- | | |
|-------------------|----------|
| 1. ఐ-రాగి, ఐ-రాగి | 2. శ-శగి |
|-------------------|----------|

ఇప్పటిదాకా తెలుపు తన్ను తెలియజేస్తున్న గుర్రాన్నో ఇతర బంట్లనో కదపడం చూశాం. ఈ ప్రారంభంలో ముందుగా తన శగటును కదిలిస్తున్నాడు. అందుకే దీనికి ఈ పేరు వచ్చింది. అయినా ఈ ప్రారంభం పోసు పోసు ఆట సాగుతున్న కొండీ ఇతర ప్రారంభాల్లోనికి మారిపోయే అవకాశాలు ఉన్నాయి.

ఈ విధానంలో ఇంతవరకూ '1. ఐ-రాగి.' అనే తొలి ఎత్తుకు 1... ఐ-రాగి అనే సమాధానాన్ని నలుపు వేళాక సాగే ప్రారంభం గురించి పరిశీలించాం. ఇథ అటువంటి జవాబు కాక వేరే ఎత్తును నలుపు వేస్తే ఆయా ప్రారంభాలకు ఏ ఏ పేర్లు పరికిల్లాం.

విభాగం-4

రాజుపక్క ప్రారంభాలు [సంక్లిష్టం]

పోయిన విభాగంలో నలుపు-1. బ-రా4 అనే ఎత్తువేస్తే నలుపు
1... బ-రా4 అనే జవాబు చెప్పడం గమనించాం. అన్ని ఆటలలో
నలుపు ఇదే సమారానం చెప్పక్కర్లేదు. నలుపు వేసిన మొదటి ఎత్తును
బట్టి ఏ ప్రారంభమైనా దాని పేరునూ ప్రత్యేకతనూ పొందుతుంది. 1...
బ-రా4 అనే ఎత్తుకాక ఇతర విధాలైన ఎత్తులను నలుపు వేస్తే కలిగే పరి
ణామాంశ ఈ విభాగంలో పరిశీలిద్దాం.

I. ఫ్రెంచి డిఫెన్సు

1. బ-రా4, బ-రా8.

సర్వసాధారణంగా నలుపు అటగాళ్ళు వేసే 1... బ-రా4 అనే
ఎత్తుకు బదులు ఏ...బ-రా8 అనే ఎత్తును వేస్తే ఈ ప్రారంభాన్ని ఫ్రెంచి

డిఫెన్సు అంటారు. ఈ కాలను నిపుణులు ఎంతో విశ్లేషణ చేశారు. దీనికి కనీసం 12 ఉపకాలు ఉన్నాయి.

2. ఐ-మ4, ఐ-మ4, 8. సు-మ48, గు-రా48,

4. క-గ5, క-గ5, 6. ఐ-రా5, ఐ-రావీ8

పై క్రమంలో ఒక ఉపకాల సాక్షుతుంది

2. మ-రా2, ఐ-మ4, 8. ఐ-రా4, గు-మ48,

4. గు-రా48, రాగు-రా2, 6. ఐ-రా48, ఐ-రాగు8

అనే క్రమంలో మరొక ఉపకాల సాక్షుతుంది. ఇది ఒక ఇతర ఉపకాలను అనుసరించినా నలుపు నరిపారు జరపడానికి అస్కారం ఉంది. అయితే తెలుపు ఉద్యతంగా దాడి చేయడానికి కొన్ని ఉపకాలు ఉపకరిస్తాయి.

దిగితేనేగాని లోతు తెలియదన్నట్టు ఈ కాలోప కాలాన్ని పరిశీలిస్తేనే గాని ప్రెంచి డిఫెన్సులోని సంక్లిష్టత తెలియదు.

2. ఆలెఖైన్ డిఫెన్సు

1. ఐ-రా4, గు-రా48.

ఈ ప్రారంభంలో నలుపు తన బంట్లలో దేనినీ కదపక రా.గు ను మొదట బయటకు తీసుకురావడం జరిగింది. ఈ గుర్రాన్ని తరిమి తరిమి ఒక మూలకు నెట్టడానికి తెలుపు తన బంట్లను ముందుకు తోయవచ్చు. ఈ ఉబరాటంవల్ల తెలుపు తన బంకాన్ని మోహరించు కొనే అవకాశాలు తగ్గిపోతాయి. ఈ కింది ఎత్తులు చూడండి.

1. బ-రా4, గు-రాశ8;

2. బ-రా5, గు-మ4

3. బ-మశ4, గు-గు8

గుర్రం ఒక మూలకు వెళ్ళడం పైన చెప్పినట్లే జరిగింది. ఈ ఎత్తుల తర్వాత అటు ఈ క్రింది విధంగా సాగవచ్చు.

4. బ-మ4, బ-మ8;

5. బ-శ4, బ×బ;

6. శబ×బ, గు-శ8;

7. శ-రా8, శ-శ4;

8. గు-మశ8, బ-రా8;

9. గు-శ8, మ-మ8;

10. శ-రా2, 0-0-0

ఈ ప్రారంభానికి నాలుగు ముఖ్యమైన ఉపకాఖలు ఉన్నాయి. తెలుపు 2 బ-రా6 అనే ఉబలాటపు ఎత్తుకు బదులు 2. గు-మశ8 అనే ఎత్తుకు వేయవచ్చును. ఈ డిఫెన్సులో ఏ ఉపకాఖను చేపట్టినా తెలుపు ఏ విధమైన ఆధిక్యతనూ సాధించలేదని ముందుకుసాగిన తెల్లబొట్లను కాదుకునే అవకాశాలు కష్టతరమనీ శాస్త్రజ్ఞులు చెప్తున్నారు.

బాగా చెయ్యి తిరిగిన అటగాళ్ళు తప్ప ఈ డిఫెన్సును ప్రయోగించరు.

8. సెంటర్ కౌంటర్

1. బ-రా4, బ-మ4

ఈ ప్రారంభంలో నలుపు 1 ... బ-రా4 అనడానికి బదులు 1...బ-మ4 అనే ఎదురెత్తు వేశాడు. అందుకే దీనిని సెంటర్ కౌంటర్ అంటారు.

2. బ×బ, మ×బ;

3. గు-మశ8, మ-మ4

4. బ-మ4, గు-రాశ8;

5. గు-శ8, శ-గు8

పై క్రమంలో ఈశాఖ సాగవచ్చును. 2...మృత అనే ఎత్తుకు బదులు 2...గురాళి అనే ఎత్తును వేస్తే అది మరొక విధంగా సాగుతుంది.

4. కారోకాన్ డిఫెన్సు

1. బ-రా4, బ-మృత; 2. బ-మృత, బ-మృత;
3. గు-మృత, బృత; 4. గుృత

తెలుపు నాలుగో ఎత్తుదాకా ఈ డిఫెన్సులో తొలి ఎత్తులు ఇలాగే ఉంటాయి. నలుపు తన నాలుగో ఎత్తును వేసిన తీరును బట్టి, ఈ డిఫెన్సులో వివిధశాఖలు ఉద్భవిస్తాయి. 4...౪-౪౪ లేక 4...గు౪౪ లేక 4. గు-మృత అనే శాఖలు నలుపు వేయవచ్చును. ఈ శాఖలో కనీసం 12 ఉపశాఖలను నిపుణులు చర్చించారు.

5. సిసీలియన్ డిఫెన్సు

1. బ-రా4, బ-మృత

ఈ ప్రారంభాన్ని 'డిఫెన్సు' అని పేరుతో పిలుస్తున్నా నిజానికి ఇది ఉత్పత్తయిన ఎదురు దాడి అనే దెప్పిలి. సమపౌరుగాని, ద్రాగాని అనిచే అటుగాళ్ళ ఈ శాఖను చేపట్టరు. మంత్రివైపు దాడికి నలుపు ప్రయత్నించడం ఇందులోని అంతరార్థం.

చదరంగం రాక్షసికులు దీనిని చాలా విస్తృతంగా విశ్లేషణ చేశారు. 18 ఉపశాఖలను స్పష్టంగా చర్చించారు. ఒక శాఖ ఇలాగ ఉంటుంది.

1. బ-రా4, బ-మృత; 2. గు-రాళి; గు-మృత; 3. బ-మృత, బృత;
4. గుృత, గు-రాళి 5. గు-మృత, బ-మృత; 6. ౪-రా2, బ-రా౪౪
7. ౪-రా౪, ౪-గు2.

పై క్రమంలో ఎత్తులు సాగి ఏర్పడే పొడిషన్‌ను 'డ్రేగన్ పేరి యేషన్' అంటారు. చదరంగం పలక మీద నల్ల బలగం ఆకృతి 'చైనా, మకర-నాగం' లాగ ఉండడాన్ని బట్టి దీనికి పేరు వచ్చింది.

ఈ కాలలో తెలుపు 2. గు-ళ8 అనే ఎత్తును కూడా వేయ వచ్చును. అప్పుడు 2...ఐ-మ8 లేక 2...ఐ-రా8 అనే సమాధానాను నలుపు చెప్పవచ్చును.

6. బర్డ్స్ ఓపెనింగ్

తెలుపు 1. ఐ-రా4 అనే తొలి ఎత్తును వేయడం గురించే ఇప్పటి దాకా వివిధ కాలంలో చూశాం. దీనికి విరుద్ధంగా 1. ఐ-రా4 అనే ఎత్తును తెలుపు వేస్తే దీనిని బర్డ్స్ ఓపెనింగ్ అంటారు. దీనికి జవాబుగా 1...ఐ-రా4 అనే ఎత్తును తెలుపు 2 ఐ-రా4 అనే పై ఎత్తు వేసి దీనిని కింగ్స్ గేంబిల్ లోనికి మార్చవచ్చును. బర్డ్స్ ఓపెనింగ్‌కు... ఐ-మ4 అన్నదే నిస్సందేహంగా తగిన జవాబు నిపుణులు భావిస్తున్నారు.

మన ఆంధ్ర క్రిడాకారులలో కురువృద్ధులు శ్రీ రెంటారి సుబ్ర హ్మణ్యంగారు ఈ ఓపెనింగ్ అంటే చాలా ఇష్టపడతారు. ఇందులోని కీలకాలన్నీ ఆయనకు కరతలామలకాలు.

ఈ విధానానికి సంక్లిష్టం అనే పేరు పెట్టడంలో ఒక ఉద్దేశ ముంది. ఫ్రెంచి డిఫెన్సు, కార్‌కాన్, సిసిలియన్ డిఫెన్సులు మూడూ 'సగం—ఓపెన్' ఆటని నిపుణులు భావిస్తారు. ఈ కాలలో నలుపు రన మ. ౪. గు మోహరించడంలో చాలా శ్రద్ధ వహించాలి. ఇది ఒక సమ స్యగా పరిణమించకూడదు.

రాజు పక్క ప్రారంభాన్నింటిని సంగ్రహంగా ఇప్పటికి సింహాస లోకనం చేశాం.

మంత్రి పక్క పొరంభాలు (విపులం)

తెలుపు తన రాజపక్క బంట్లలోగానీ, గురంతోగానీ మొదటి ఎత్తు వేసినట్టే మంత్రిపక్క కూడా అటువంటి మొదటి ఎత్తులో ఏదో ఒకటి వేయడానికి అవకాశాలు ఉన్నాయి. సర్వ సాధారణంగా మంత్రి పక్క ప్రారంభాలు వేసేవాళ్ళు 1. బ-మ4 అనే ఎత్తుతో మొదలు పెడతారు. దీనికి తక్షణ సమాధానంగా 1...బ-మ4 అనే ఎత్తును నలుపు వేస్తే ఉద్యమించే శాఖలకు కొన్ని ప్రత్యేకమైన పేర్లు పెట్టారు.

1. క్విన్స్ గేంబిల్ - స్వీకరణ

1. బ-మ4, బ-మ4;

2. బ-మ4

తెలుపు 2 బ-మ4 అనే ఎత్తు వేయడంలో మూడు ఉద్దేశాలున్నాయి.

1. సెంటర్ నుండి ప్రత్యర్థి బంటులో ఒకదాన్ని దూరం చేయడానికి ప్రలోభ పెట్టడం.

2. మొదటి ఉద్దేశం ఫలింబక పోలే మని మీద ఒత్తి తీసుకు రావడం.

8. మ. శ. పైలు నుంచి దాడిచేసి ఉత్తరోత్తరా ఆ పైలును కంట్రోలు చేయడం.

2...బXబ అనే ఎత్తును నలుపుస్తే తెలుపు పెట్టిన ప్రతి భంలో పడ్డాడన్నమాట. క్వీన్స్ గేంబిల్ను స్వీకరిస్తే ఈ ప్రారంభం లోని ఎత్తులు తొలి నుంచీ ఇలాగ సాగ వచ్చును.

1. బ-మ4, బ-మ4; 2. బ-మ4, బXబ

3. గు-రాశ3, గు-రాశ3; 4. బ-రా3, బ-రా3

5. శXబ, బ-శ4; 6. 0-0, బ-మవ3

పై విధంగా కాకపోలే ఈ ప్రారంభంలో ముఖ్య ఉపకాళి ఉంది.

1. బ-మ4, బ-మ4; 2. బ-మ4, బXబ

3. గు-రాశ3, గు-రాశ3; 4. మ-వ4+, మగు-మ2

5. గు-శ3, బ-రా3; 6. బ-రా4, బ-శ4

7. శXబ, బXబ; 8. గుXబ, శ-శ4

9. గు-గు3, శ-గు3; 10. 0-0, 0-0

తెలుపు తన మూడో ఎత్తులో రా.గు.నే కడిగించక్కర్లేదు

3. బ-రా3 లేక 3. గు-మ43 అనిగానీ లేక 3 బ-రా4 అనే ఎత్తులో ఏదో ఒకటి వేయవచ్చు. అప్పుడు 3...బ-! అనే ఎత్తుతో నలుపు సమానత్వం సాధించవచ్చును.

2. క్వీన్స్ గేబిల్స్ తిరస్కరణ

తెలుపు తన రెండో ఎత్తుతో పెద్ద ప్రలోభంలో నలుపు పడక్క-
లేదు. గేబిల్స్ తిరస్కరించాక రకరకాల ఉపాధులు ఈ ప్రారం-
భంలో ఉన్నాయి.

1. బ-ను4, బ-మ4; 2. బ-మ4 అనే ప్రారంభానికి నలుపు
దాలా రకాల జవాబులు చెప్పవచ్చు. వీటిలో ప్రతి ఒక్కదానికి ప్రత్యేక
మైన పేరు ఉంది.

1. 2...బ-రా3

ఆర్తదాక్సు డిఫెన్సులో ఈ సమా-
దానాన్ని చెప్తారు. దీని తరవాత
8. గు-మ4, గు-రా4;
4. బ-గు5, మగు-మ4 అనే
ఎత్తులు సాగుతాయి 5. బxబ.
బxబ అనే భంభుక్కు సంధ
విస్తే దీనిని ఆర్తదాక్సు డిఫెన్సు -
ఎక్స్ చేంజ్ వేరియేషన్
అంటారు.

2. 2...బ-రా3

కేంబ్రిడ్జ్ స్క్రింగ్ డిఫెన్సు
లో కూడా ఇదే జవాబు చెప్తారు.

3. 2...బ-రా3

లస్కర్ డిఫెన్సులో కూడా ఇదే
జవాబును చెప్తారు.

4. 2...బ-రా3

టరన్స్ డిఫెన్సులో సైకం ఇదే
ఎత్తును జవాబుగా వేస్తారు.

5. 2...బ-రా3 సెమీ టరష్క్ డిఫెన్సులో కూడా
మొదట ఈ సమాధానం
చెప్పాలి.
6. 3...బ-రా3 టార్జెట్‌వర్ వేరియేషన్‌లో
ఇదే మొదటి సమాధానంగా
వేస్తారు.
7. 2...బ-రా3 ఇదే జవాబును వియన్నా వేరి
యేషన్‌లో కూడా వేస్తారు.
8. 2...బ-రా4 అల్పిన్ కౌంటర్ డిఫెన్సులో
ఈ ఎత్తును వేస్తారు.
- 9 2...బ-మక3 స్లావ్ డిఫెన్సులో ఈ సమా
ధానాన్ని మొదట చెప్తారు.
10. 2...బ-మక3 ట్రిగోరిన్ డిఫెన్సులో కూడా
ఇదే ఎత్తును మొదట వేస్తారు.
- 11 2...బ-మక4 అనే ఎత్తును మన్‌హట్‌న్ వేరి
యేషన్‌లో వేస్తారు.

క్వీన్స్ గేండ్‌ల్ తిరస్కరణలో పై 11 రకాల జవాబులే కాక
...బ-రాక లేక 2...బ-రాగు3 అనే ఇన్‌రెగ్యులర్ డిఫెన్సులు కూడా
ఉన్నాయి.

పైన చెప్పిన 11 విధాల ఉపకాళిల్లో 8వ ఎత్తు నుంచి వైవిధ్యాలు
ఉంటాయి.

తెలుపు తన రెండవ ఎత్తులో బి-మ4 అనే ఎత్తు వేయకుండా వేరే ఎత్తులు వేయవచ్చును. అప్పుడు ఆ ప్రారంభాలకు వేరే పేర్లు పెట్టారు.

3. క్విన్ పాస్-బ్లాక్ మార్ గేంబిట్

1. బి-మ4, బి-మ4; 2. బి-రా4. బxబ

ఈ ఉపకాళిలో తెలుపు తన మ.శ.బి.ను కాక రా.బి.ను గేంబిట్ గా బిస్తున్నాడు. దానిని స్వీకరిస్తే ఈ ప్రారంభాన్ని బ్లాక్ మార్ గేంబిట్ అనే పేరుతో పిలుస్తారు.

4. స్టోన్ వాల్ వేరియేషన్

1. బి-మ4, బి-మ4; 2. బి-రా8, గు-రా48

ఈ ఉపకాళిలో 2. శ-శ4; గు-రా48 అనే మరో కొమ్మ కూడా

తెలుపు

5. కొల్లే సిస్టం

1. బి-మ4, బి-మ4; ~~బి-రా48, గు-రా48~~ 2. గు-రా48

3. బి-రా8

తెలుపు తన రెండో ఎత్తులో బింటును కాక గుర్రాన్ని కడివించే ఉపకాళిలో ఇది ఒకటి.

6. రిచ్ టెర్ప్ ఓపెనింగ్

1. బి-మ4, బి-మ4; 2. గు-మ48, గు-రా48

3. శ-గు8

తెలుపు తన రెండో ఎత్తులో రా.గు. కాక మ.గు.ను కడిలిస్తే ఈ ఉపకాళి ఉద్భవిస్తుంది.

ఇప్పటి దాకా నలుపు కూడా తన మొదటి ఎత్తులో ...బ-మ4 అని బాబు చెప్పే సంభవించే ప్రారంభాల గురించి చూశాం. నలుపు తొలి ఎత్తులో వేరే బంట్లను కడిగించవచ్చును. అప్పుడా ప్రారంభాలకు వేరే పేర్లు పెట్టారు. వాటి గురించి కూడా ఇదే విభాగంలో తెలుసుకొందాం.

7. డచ్ డిపెన్సు

1. బ-మ4, బ-రా4; 2. బ-రా4, బxబ

ఈ డిపెన్సులో నలుపు తన రా. క.-బిమ ముందుకు తోస్తున్నాడు. తెలుపు పైన తెలిపిన విధంగా తన రా. బ. ను తోసి గేబిల్డ్ ఇస్తున్నాడు తెలుపు తన రెండో ఎత్తులో 2. బ-మ4 అని గానీ 2. బ-రాగు3 అని గానీ 2. బ-మ4 అని గానీ ఎత్తులు వేయవచ్చు. అప్పుడే డచ్ డిపెన్సులో ఉపకాణాలు ఉద్యమిస్తాయి.

8. బెనోనీ డిపెన్సు

1. బ-మ4, బ-మ4

సాధారణంగా క్విన్ పాజ్ ప్రారంభాలలో తెలుపు వేసే రెండో ఎత్తునే నలుపు తన మొదటి ఎత్తుగా ఈ ప్రారంభంలో వేస్తున్నాడు. నలుపు ఈ బంటు ఎత్తునే కొంచెం లేటుగా వేసినా ఫరవాలేదు. అప్పుడు ఈ ప్రారంభాన్ని 'మోడరన్ బెనోనీ' అంటారు. సాధారణంగా 1. బ-మ4 బ-మ4; 2. బ-మ5, గు-రా43; 3. గు-రా43, బ-మ8 అనే క్రమంలో ప్రారంభం సాగుతుంది. 2...బ-రా4 అనే ఎత్తును కూడా ఈ కాలలో కొందరు వేస్తారు.

ఇంతవరకూ మంత్రి పక్క ప్రారంభాలలో రెండు బలాల అటగాళ్ళు తమ బంట్లను మొదటి ఎత్తులో కడిగిస్తే ఏర్పడే కాటోప కాణిను పోలింది. ఇక తదుపరి విభాగంలో నలుపు తన మొదటి ఎత్తులో గుర్రాలను కడిపితే ఏయే ప్రారంభాలు ఏర్పడగలవో చూద్దాం.

మూలా తిప్పక ప్రారంభాలు(విశిష్టం)

తెలుపు 1. ఐ-మ4 అనే ఎత్తుతో ఆటను ప్రారంభించినప్పుడు దానికి సమాధానంగా 1...గు-రా4కి అనే ఎత్తుకు ప్రత్యర్థి వేయడం చాలా విశిష్ట ప్రారంభంలో కనబడుతుంది. వాటిని వరసగా పరిశీలిద్దాం.

1. కింగ్స్ ఇండియన్ డిఫెన్సు

1. ఐ-మ1. గు-రా4కి; 2. ఐ-మ4. ఐ-రాగు8

ఈ ఉపకాఖలో నలుపు తన రాజుపక్క పెద్ద బిమూలలో కగ టును నిలపడానికి సన్నాహాలు చేస్తున్నాడు. పెద్ద బిమూలను ఇంగ్లీషులో ఏయాన్ బెట్లో అంటారు. రాజు పక్క దీనిని వినియోగించవలచుకొంటే దానిని కింగ్స్ ఇండియన్ డిఫెన్సు అంటారు. సాధారణంగా ఈ ప్రారంభం ఇలా కొనసాగుతుంది.

8. గు-మ8, బ-మ4: 4. బxబ, గుxమ;
5. బ-రా4, గుxగు 6. బxగు, బ-మ4

ఈ విధంగా సాగిన ఉపకాఖను 'గ్రున్ ఫైడ్ డిఫెన్సు' అని పిలుస్తారు. 'కింగ్స్ ఇండియన్' రషబలో ఇంకా ఎన్నో ఉపకాఖలు ఉన్నాయి. అవి సాధారణంగా ఇలా మొదలవుతాయి.

1. బ-మ4, గు-రాళ3; 2. బ-మ4, బ-రాగు8;
3. బ-రాగు3, క-గు2 4. క-గు2. బ-మ8

తెల్లబలం వేసే అయిదో ఎత్తునుంచి వైవిధ్యాలు కొనసాగుతాయి.

2. బొగుల్లుబొఫ్ డిఫెన్సు

ఈ కాఖలోకూడా నలుపు!...గు-రాళ3 అనే ఎత్తునే వేయడం జరుగుతుంది.

1. బ-మ4, గు-రాళ3; 2. బ-మ4, బ-రా8; 3. గు-రాళ8, క-గు5+

తెలుపు నాలుగో ఎత్తు నుంచి వైవిధ్యాలు మొదలవుతాయి.

4. క-మ2, కxక+; 5, మxక, బ-మ4 అనే విధంగా ఒక ఉపకాఖ సాగుతుంది. 4. మగు-మ2, బ-మ అనే పద్ధతిలో మరొక ఉపకాఖ సాగుతుంది.

3. బ్లూమెన్ ఫైడ్ కౌంటర్ గేంబిట్

1. బ-మ4, గు-రాళ3; 2. బ-మ4, బ-రా8; 3. గు-రాగు8, బ-క4

ఈ రకం ప్రారంభంలో నలుపు తన మూడవ ఎత్తులో ఎదురు ఎర చూపిస్తున్నాడు. తరువాత ఆట ఇలా సాగవచ్చు.

4. బ-మృ. బ-మృ4; 5. క-మృ, బ-రావి

నలుపు తన 5వ ఎత్తులో రాబిXబ అనే ఎత్తును వేస్తే వేరే ఉపకాం విస్తరిస్తుంది.

4. బుడాపెన్స్ డిఫెన్సు

1. బ-మృ, గు-రావి; బ-మృ4, బ-రా4

ఈ కాలంలో నలుపు తన రెండవ ఎత్తులో తన రాబిను ఒక్క గడి కాక రెండు గళ్ళు ముందుకు తోకాడు.

5. టిచ్చిగొరిన్స్ డిఫెన్సు

బ-మృ, గు-రావి; 2. బ-మృ4, బ-మృ.

ఈ కాలంలో 2...బ-రావి అనే ఎత్తును నలుపు వేయడం జరిగింది. దీనికి సమాధానంగా రెండు తన మూడవ ఎత్తులో రా.గు. ను గానీ మ గు. ను గానీ బయటకు తీయవచ్చును. అప్పుడు 3...క-మృ4 అనే ఎత్తును ప్రత్యర్థి వేయాలి

6. నిమోవిచ్ డిఫెన్సు

మంత్రి పక్క ప్రారంభంలో ఈ కాల చాలా విశిష్టమైనదే కాక చాలా వైవిధ్యాలున్న ముఖ్య రకం.

1. బ-మృ, గు-రావి; 2. బ-మృ4, బ-రావి 3. గు-మృ, క-మృ

సాధారణంగా పై ఎత్తుతో ఈ శాఖ ప్రారంభమవుతుంది. తెలుపు వేసే నాలుగో ఎత్తును బట్టి ఉపశాఖలు ఉద్భవిస్తాయి

1. 4. బ-మ43

2. 4. బ-రా3

3. 4 మ-42

4. 4 మ-గు3

పై నాలుగు రకాల ఎత్తులలో ఏదో ఒకటి తెలుపు తన నాలుగో ఎత్తుగా వేయవచ్చు. వాటికి తగిన ప్రత్యుత్తరాలు నలుపు చెప్పడానికి ఆవశ్యా లున్నాయి ఆట సమత్వాన్ని సాధించడానికి ఆస్కారాలున్నాయి.

నిపుణులు ఈ శాఖను చాలా నిశితంగా విశ్లేషణ చేశారు. కనీసం 20 ఉపశాఖలనూ వాటినుండి వచ్చే రకరకాల చిన్న కొమ్మలనూ గుర్తించారు. కొన్ని ఉపశాఖల్లో నలుపు ప్రమాదంలో చిక్కుకొనే పరిస్థితులు ఏర్పడవచ్చు.

7. క్విన్స్ ఇండియన్ డిఫెన్సు

రాజా పక్కనున్న పెద్ద బయ్యలను వాడుకొన్నట్టే మంత్రి పక్కనున్న దానిని కూడా అటలో వాడుకోవచ్చు. అప్పుడు దానిని 'క్విన్స్ ఇండియన్' అంటారు. ఇది కూడా మంత్రి పక్క ప్రారంభంలో విశిష్టమైన శాఖ దీనిని కూడా విశ్లేషణచేసి నిపుణులు సుమారు 20 ఉపశాఖలను గుర్తించారు. సాధారణంగా ఈ శాఖలో తొలి ఆరు ఎత్తులు ఇలాగ ఉంటాయి.

1. బ-4, గు-రా43;

2. బ-మ44, బ-రా3;

3. గు-రా43, బ-మగు3;

4. బ-రాగు3, 4-గు2;

5. 4-గు2, 4-రా2;

6. 0-0, 0-0

ఈ ఎత్తుల త్వార వాళ్ళ వాళ్ళ ప్రతిభలను బట్టి ప్రత్యక్షము
అటును కొనసాగించగలరు

8 కాటలాన్ ఓపెనింగ్

ఇంతవరకూ పై ఆరు కాటలాన్

1. బ-మ4, గు-రాళి; 2. బ-మ4 అనే రొలి ఎత్తులు పడితే
అటు ఎలా సాగుతుంటే గమనించాము. అన్ని కాటలాన్ 1.....గు-రాళి
అనే ఎత్తుకు తెలుపు 2. బ-మ4 అనే జవాబు ఇవ్వడం ఇప్పటి దాకా
జరిగింది. కాటలాన్ ఓపెనింగ్ లో తెలుపు మామూలుగా వేసే మంత్రి
శగటుబంటు ఎత్తుకు వేయడం జరగదు.

1. బ-మ4, గు-రాళి;

2. బ-రాగులి, బ-మ4;

లో-గి-గి. క-గులి

మనచేస్తా

పె విధంగా ఈ కాటలాన్ ఎత్తులు పడతాయి. దీనిలో 16 ఉప
(శ్ర)ర్నాయి.

వుపై ప్రచం

(4) క ఓపెనింగ్

ఎనుగులను బ-మ4

తెలుపు తన రొలి ఎత్తులో మ.బ. ను కాకి తన మ క.బ. ను
నాలుగో గడిలోనికి తోసి అటును ప్రారంభిస్తే దానిని ఇంగ్లీషు ఓపెనింగ్
అంటారు. ఇది చాలా ప్రాచీనమే గాని ఈ ప్రారంభాన్ని ఆధునికులు
చేపట్టి ఇందులో కొత్త మెరుకువలు కనిపెట్టారు.

1. బ-మ4, బ-రా4;

2. గు-మ4లి, గు-రాళి;

3. గు-కలి, గు-కలి

పై క్రమంలో తొలి ఎత్తులు ఈ ప్రారంభంలో పడతాయి. ఇందులో కూడా 18 ఉపకాఖలను నిపుణులు గుర్తించారు. విశ్లేషణ చేశారు.

10 రెటీన్ ఓపెనింగ్

1. గు-రాశశి.

తెలుపు తనరాజు పక్క గుర్రాన్ని మొదటి ఎత్తులో 33లో వేయడం ఈ ప్రారంభంలోని ప్రత్యేకత. దీనిని రాజు పక్క ప్రారంభంలో చేర్చక మంత్రి పక్క ప్రారంభంలో చర్చించడంలో ఒక విశేషం లేకపోలేదు. 'హైపర్ మోడరన్' చదరంగాన్ని ప్రచారం చేసిన ప్రఖ్యాత క్రీడాకారులలో రెడీ ప్రముఖుడు.

ఈ ప్రారంభంలో పాథారణంగా నలుపు తన మొదటి బి-మ4 అనే జవాబును చెప్పడం జరుగుతుంది. నలుపు ఆక్రమించుకొనడానికి ఆస్కారాలను కలిగించి ఆపుడు వారి పక్క వేయడం తెలుపు యొక్క అసలు ఎత్తుగడ. ఈ ప్రారంభాన్ని 'క్విస్' ఐలు చాలా విశ్లేషణ చేశారు. ఇందులో కూడా 18 ఉపకాఖలను విశ్లేషించారు.

1. గు-రాశశి, బి-మ4; 2. బి-శ4.

అనే క్రమంలో తొలి రెండు ఎత్తులూ పడతాయి. తెలుపు వేసిన రెండో ఎత్తుకు నలుపు రకరకంగా జవాబులు చెప్పడానికి అవకాశాలు ఉన్నాయి. ఏ అటగాడైనా ఈ ప్రారంభాన్ని చేపట్టాలంటే చాలా ప్రావీణ్యం ఉండాలి.

ఉపసంహారం

ఈ అనుబంధంలోని వివిధ విభాగాలలో రాజు పక్క ప్రారంభం గురించి, మంత్రి పక్క ప్రారంభం గురించి సంగ్రహంగా చెప్పాను. ఆయా ప్రారంభాల పొలిమేరలు మాత్రమే ఇందులో కనబడతాయి. వాటిలో ప్రవేశించాలంటే విపులమైన అధ్యయనం కావాలి.

ఏ ప్రారంభానికైనా ప్రాథమికంగా కొన్ని ఆశయాలు, లక్ష్యాలు ఉంటాయి. వాటిని సాధించడానికి కొన్ని సూత్రాలను పాటించాలి. చదరంగం రాక్షసికులు మొదటి అయిదు సూత్రాలు చెప్పారు.

(1) బిట్లను ముందుకు రోసి నీ అంతువులను మోహరించడానికి వీలు కల్పించుకో.

(2) గుర్రాలను బయటకు తీయడం అవసరం. వెనుక రేంకుల్లోనూ పక్క పైళ్ళలోనూ కాక సెంటర్ లో ఉంటే ఇవి అమోఘంగా పనిచేస్తాయి.

(3) శగట్లను మోహరించు. ఇవి పక్క పక్కం ఉంటే శత్రువుపై ప్రచండంగా దాడి చేస్తాయి.

(4) ర్వరలో కోటకట్టు. దీనివల్ల రాజు సుగమంగా ఉంటాడు. ఏనుగులను మోహరించడానికి ఆస్కారం ఉంటుంది.

(5) ఏనుగులను నడుమకు తీసుకురావాలి. దీనివల్ల మంత్రి పొజిషన్ మెరుగు పడుతుంది.

ఏ ప్రారంభంలోనైనా పై ప్రాథమిక సూత్రాల అవరణ మనకు స్పష్టంగానో అస్పష్టంగానో కనబడుతుంది. కొన్ని ప్రారంభాలలో ఆటలో పొజిషన్ విప్పారినట్టు ఉండవచ్చు. కొన్ని ప్రారంభాలలో ముకుళించుకొన్నట్టు ఉండవచ్చు. అటు వికసితమైనా ముకుళితమైనా ఈ క్రింది సూత్రాలను పాటించాలి.

(1) సాధ్యమైనంత త్వరలో నీ చిన్న జంతువులను మోహరించు.

(2) సెంటర్ను కంట్రోలు చేయడానికి ప్రయత్నించు.

(3) ఆట సాగుతున్నప్పుడు ఉపశాఖలో కావలసినన్ని చేపదే అవకాశాలు నీకు లభించేటట్లు చూసుకో. ప్రత్యర్థికి మాత్రం ఒకటి రెండు ఉపశాఖలే ఉపయోగపడేటట్లు చూడు.

(4) మంత్రిని ఆడిలోనే షికార్లు కొట్టనవ్వకు.

(5) ఏకసితమైన ఆడిలో నీ రాజును కోటకట్టి సురక్షిత ప్రదేశంలో నిలుపుకో

(6) ఏ జంతువైనా సెంటర్లో ఉన్నప్పుడు శక్తివంతంగా ఉంటుంది. కనుక, వాటిని సెంటర్కు తీసుకురా.

(7) దాడి చేస్తున్నప్పుడు నిర్విరామంగా ఎత్తు తవ్వత ఎత్తుకో శత్రువును చీకాకు మృతం చాలా అవసరం.

(8) కాచుకోనేటప్పుడు కూడా ఉత్త ఆత్మరక్షణ మాత్రమే చేసుకోకుండా ఎదురుదాడి చేయడానికి ప్రయత్నించాలి.

(9) ముకుళితమైన పొజిషన్లలోకి వెళ్ళవలసిన అవసరం ఏర్పడితే అందులోంచి బైట పడడానికి సమ-చంపుశక్తు ప్రయత్నించాలి

(10) ఒక బంటును ఎర చేస్తే దాని వల్ల మూడు లాభించాలి.

నిపుణులు విశేషణ చేసిన అన్ని ప్రారంభంలో పై సూత్రాలు ప్రస్తుతమైనాయి. ప్రారంభం సంపూర్ణమైన అవగాహన ప్రావీణ్యానికి మొదటి మెట్టు.

